REVISTA OFICIAL DE VIDEOJUEGOS NINTENDO

Nintendo®

Nº 99 - 450 PTAS - 2,70 €

HOBBY PRESS

8 424094 810024 00099

POKéMON ORO Y PLATA
¡Descubrimos todas las novedades!

NOVEDADES
«The World is not enough», la mejor aventura de Bond

PRIMER CONTACTO
«Banjo-Tooie», la primera sorpresa del año

GUÍA DE MAJORA'S MASK

PRIMERA ENTREGA

Mapa Mundo Pokémon

PÓSTER GIGANTE DOBLE

Todos los mapas y los 150 Pokémon

ESPECIAL TENDENCIAS INVIERNO 2000

DEMODA

diciembre 2000

ESTE INVIERNO SE LLEVA EL COLOR

SUPER MARIO, EL GRAN CLÁSICO DE NINTENDO, ARRASA EN GAME BOY COLOR. COLOR Y MÁS COLOR.





SUPER MARIO, el top de los juegos de consola, revoluciona con su colorido el mundo de los juegos en su más real y divertida aventura. Lo último es SUPER MARIO BROS. a todo color, en exclusiva para GAME BOY COLOR.







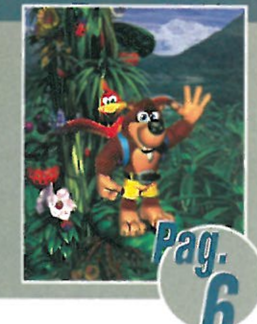
www.nintendo.es

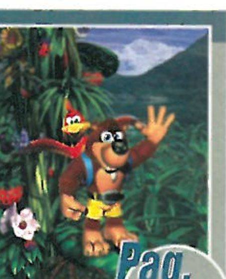
SUMARIO

Nº 99 Febrero

El tema del mes

Banjo-Tooie





Es sólo el primer contacto con lo nuevo de Banjo, pero ya nos hemos quedado prendados de su exquisita aventura. No nos engañemos, es una secuela con todas las letras, pero hay muchas cosas en él que todos encontraremos nuevas. Y ésas, y las otras, os pegarán a la pantalla con la misma fuerza que nos han atraído a nosotros. Basta un vistazo.

Pag. 6

El imprescindible

The World is not enough

En su última película/videojuego producida para Nintendo 64, Bond se ha dejado hacer por las manitas de EA y Eurocom (pareja de moda este año, sin duda). Su confianza ha sido tal, que así ha pasado, le ha salido un juego genial.





Pag. 12



Pag. 8

▲ Pokémon Oro y Plata

Sí, por fin están aquí. Bueno, aún no han llegado, pero este es el primer encuentro "oficial" que tenemos con ellos. Son dorados, plateados, y sus brillos simpáticos nos han traído un montón de nuevos Pokémon, de nuevos mundos, de novedades en definitiva, que comenzamos, y sólo comenzamos, a ver este mes.

Pokémon Puzzle ▶

Será, otra vez, el año de Pokémon. Y no sólo porque lleguen los de arriba (ésos, los Oro-Plata), sino además por el acompañamiento N64 que se traerán de la mano. Como esto.



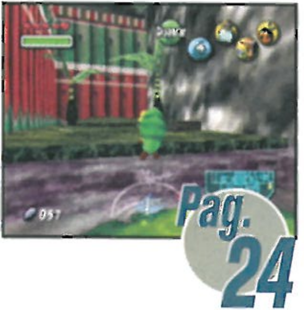
Pag. 11

F-1 Championship 2000 ▼

La temporada de Fórmula 1 tiene juego estrella en Game Boy. Electronic Arts se ha lanzado al circuito "portátil" con un supersimulador que pone patas arriba la máquina de Nintendo. Mucho render, mucha tecnología y todas las opciones de los cartuchos grandes. Sí, eso, mejor será que vayáis a la página en cuestión directamente.



Pag. 18



Pag. 24

◀ Guía Zelda

Empezamos a destripar el mundo de Majora, y ojito que vamos sin prisa pero sin pausa. La idea es daros los pasos esenciales para acabar la aventura sin problemas, y si de paso os deslumbramos con recuadros llenos de información, mejor que mejor...

Guía Mario Tenis ▶

Hablando de guías de juegos brillantes, habéis hecho bien en comprar la revista. Cómo iba a faltar a la cita con nuestros expertos el arcade de tenis de Mario. ¡Si ha sido uno de los juegos del año!



Pag. 50

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción: Javier Domínguez
Diseño y Autoedición:
Jefe de Maquetación: Miguel Alonso
Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana Mª Torremocha
Colaboradores: Héctor Domínguez, Ismael Rodríguez, José Cobas, David Moreno, Ángel Luis Guerrero, Sergio Llorente, Bruno Nievas



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Cristina Fernández y Tito Klein
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Jefe de Publicidad: Nuria Sancho
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/Pedro Teixeira, 8. 9ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15. Fax: 902 11 86 32
Norte: María Luisa Merino
C/Amesti, 6-4°. 48990 Algorta, Vizcaya
Tel. 94 460 69 71. Fax: 94 460 66 36
Cataluña/Baleares: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/Numancia, 185-4°. 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34. Fax: 93 205 57 66
Levante: Federico Aurell. C/Transits, 2-2ªA
46002 Valencia. Tel. 96 352 60 90. Fax: 96 352 58 05
Andalucía: María Luisa Cobián
C/Murillo, 6. 41800 San Lúcar la Mayor, Sevilla
Tel. 95 570 00 32. Fax: 95 570 31 18
Redacción:
C/Pedro Teixeira, 8. 2ª planta. 28020 Madrid
Tel. 902 11 13 15 . Fax: 902 12 04 48
Pedidos y Suscripciones: Tel. 902 12 03 41 - 902 12 03 42
Fax: 902 12 04 47
Distribución: Dispaña. C/General Perón, 27-7ª planta
28020 Madrid Tel. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tel. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA
Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal: M-36689-1992



Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



Ahora, podéis comunicaros con nosotros por e-mail

Hemos puesto una serie de buzones de correo electrónico a vuestro servicio.

trucos.nintendoaccion@hobbypress.es
Para que nos mandéis vuestros trucos
nintendojo.nintendoaccion@hobbypress.es
Compra, venta, clubes, intercambios
sugerencias.nintendoaccion@hobbypress.es
Todo lo que queráis decirnos
elpulso.nintendoaccion@hobbypress.es
Vuestras opiniones
consultorio.nintendoaccion@hobbypress.es
Para resolver vuestras dudas

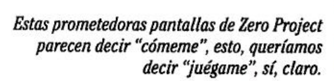
Un grupo de desarrolladores italiano revoluciona la GBC

Si te estabas preguntando **hasta dónde puede llegar tu Game Boy Color,** quizá aquí tengamos la respuesta. ¿Te acuerdas de las imágenes de **Alone in the Dark** que publicamos el mes pasado, verdad? Pues fíjate en lo que hemos conseguido ahora. De momento se llama **"Zero GBC"** y es un prometedor proyecto que está llevando a cabo el grupo de desarrollo italiano **7th Sense.** Se basa en la combinación entre un **revolucionario engine y un género nada conocido en la portátil: aventuras gráficas.** Al engine lo llaman **"Stupid Engine"**, aunque de estúpido no tiene nada porque permite colocar en pantalla **caracteres enormes** haciendo que se muevan por **decorados bien coloreados e increíblemente detallados.** El hilo del juego irá en la línea de las aventuras de LucasArts, como Secret of Monkey Island o Day of the Tentacle, donde podremos **interactuar con los objetos y escenarios, establecer diálogos...** ¿Fechas? Conformaos con las pantallas...









Estas prometedoras pantallas de Zero Project parecen decir "cómeme", esto, queríamos decir "juégame", sí, claro.

¿Perfect Dark 2 para el lanzamiento de Nintendo Game Cube?

Según se publica en **Internet, Rare está trabajando en la secuela de su "best seller" Perfect Dark para Gamecube.** Eso era algo cantado, pero lo que nadie suponía era que los ingleses se han comprometido a tener **listo el juego para el lanzamiento americano de la máquina,** que parece que será en **octubre de 2001.** Bueno, sabiendo como sabemos que fueron de los primeros en recibir las herramientas de desarrollo desde luego están más que a tiempo de darnos una sorpresa. ¿Será finalmente así?

Que no, que Nintendo no va a comprar SEGA

El prestigioso diario americano **New York Times** publicó un artículo en el que se comentaba que Nintendo estaba "en conversaciones" con Sega para comprar la compañía. En vista de que el texto apareció el día 27 de diciembre (aunque el 28, de los inocentes, volvieron a publicar uno similar), **Nintendo Company Limited quiso salir al paso de estos rumores con una nota de prensa** en la que se desmentía el acuerdo de forma tajante. La nota precisaba los siguientes puntos:

1. El contenido del artículo del New York Times es completamente falso, y se ignora porqué se ha publicado.
2. Existen "cero" posibilidades de que Nintendo compre Sega.
3. Sega ha realizado un comunicado de prensa similar.
4. No han existido ningún tipo de negociaciones con Sega.

El nuevo Zelda de Game Boy tendrá finalmente dos entregas

Se llamará Zelda: The Mysterious Seed of Power, y verá la luz en todo el mundo durante este 2001. Es una creación compartida entre Nintendo, Capcom y los chicos de Flagship (que ya se ocuparon del RE de Nintendo 64). Y por si queréis enteraros de lo último que hemos averiguado sobre él, aquí tenéis unas cuantas pistas:

- **Hasta ahora:** Inicialmente estaban previstas tres entregas, y el nombre provisional era The Mysterious Accorn. Tiene su lógica: Link podrá utilizar una onda con la que lanzar bellotas de diferentes poderes. Han cambiado un par de cosas desde entonces, pero seguid, seguid leyendo...
- **La historia:** Ganon ha secuestrado a la princesa Zelda, ha dividido el Triforce en 8 piezas que ha repartido por todo el reino, y ha robado la Vara de las Estaciones, haciendo que el tiempo se vuelva loco. Que nieve, luego haga un sol de narices y después caiga granizo. La Vara ha ido a parar a una dimensión paralela, con lo que **Link tendrá que viajar entre los dos mundos.**
- **Nuevos personajes:** Básicamente habrá dos personajes nuevos, aunque en realidad conoceremos a mucha gente. **Ricky** es un canguro boxeador que nos ayudará a saltar obstáculos imposibles y a deshacernos de ciertos enemigos. Y **Maple** es una simpática bruja que introducirá nuevas historias durante la aventura. Además recibiremos la ayuda de los **espíritus del Árbol del Misterio.**
- **Extras: Finalmente serán dos las entregas del nuevo Zelda. Sus nombres: The Chapter of Earth y The Chapter of Time & Space.** Ambas estarán interconectadas, pero podremos empezar a jugar en cualquiera de ellas sin perder el hilo de la historia. ¿Cuál es el sistema? Passwords. Conseguido algo en uno de los cartuchos, obtendremos una clave que podremos introducir en el otro cartucho variando el desarrollo de la aventura.
- **Jugando:** La mecánica está tomada del exitoso Link's Awakening, así como perspectiva y aspecto gráfico. **Las novedades estarán en el apartado jugable,** con cosas como la interconexión entre los cartuchos o la utilización de nuevos ítems. Algunos, como la Vara de las Estaciones, serán imprescindibles para continuar adelante ya que permitirán alterar el tiempo meteorológico en cualquier momento haciendo que por ejemplo se derrita la nieve que impedía la entrada a una cueva.
- **Lanzamiento:** En Japón está prevista la llegada del primer cartucho para **ya mismo.** En Estados Unidos estará listo en julio y creemos que a Europa llegará en septiembre.



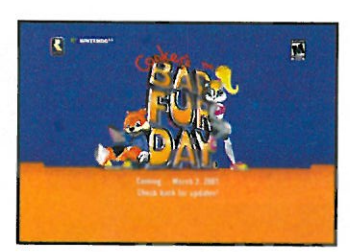


Diferentes animales, como el canguro Ricky, nos ayudarán a lo largo de la aventura.

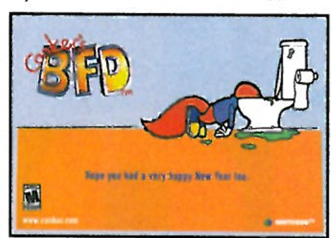


Conker ya prepara su propia fiesta

¿Recordáis un título de nombre **Conker Bad Fur Day,** verdad?, ¿recordáis que os dijimos que iba a protagonizarlo una simpática ardilla, pero que de simpática iba a tener lo que nosotros de... talento, dinero quizá?, ¿y recordáis que **Rare estaba diseñándolo en plan adulto, con palabras más altas que otras y situaciones un tanto delicadas?,** ¿recordáis o estáis más peces que el del anuncio del Golf? Si es que sí, apuntad que ya tiene fecha: **marzo del 2001.** Eso pone en lo que será su web oficial **(conker.com)**, donde se pueden capturar estas bonitas y expresivas imágenes. Ya estamos averiguando cuándo lo vamos a ver por aquí. Ah, y de momento el web está en construcción. Por si acaso.



Página de entrada al web. A ver si enseguida lo ponen en marcha. Ansiosos estamos...



Bonita manera de celebrar el año, Conker. Ya sabéis, su juego será para mayores de 18.

Infogrames compra Hasbro Interactive

Infogrames ha comprado Hasbro Interactive y el portal online Games.com por un total de 100 millones de dólares.

Esta adquisición proporciona a Infogrames los derechos exclusivos para desarrollar juegos basados en bienes de Hasbro. Se nos ocurren unos cuantos. Por ejemplo de tablero como Monopoly, Risk o Clue, fácilmente trasladables a la pantalla, o juguetes tan emblemáticos como Mr. Potato, Action Man o Mi Pequeño Pony. ¿Imagináis jugar con estos héroes en vuestras Cubes?

Habrá Game Boy Advance para todos

Para todos y para muchos más. Porque **según publica el diario japonés Nihon Keizai Shimbun, Nintendo ha anunciado que pondrá a la venta 24 millones de Game Boy Advance durante el primer año de lanzamiento.** Ahí es nada: ¡¡24 millones de máquinas!!

El **día 21 de marzo de 2001** aterrizará el primer millón en las tiendas japonesas, y en ese momento Nintendo incrementará la producción hasta los dos millones de unidades mensuales. Así llegaremos a **julio** con las máquinas suficientes para un espectacular estreno en **Estados Unidos y Europa,** porque ésa es la fecha que la Gran N nos ha dado como definitiva, y nosotros les creemos a pies juntillas.

En Japón, la máquina saldrá acompañada de **10 títulos desarrollados por Nintendo y de otros tantos, aproximadamente, licenciados por third parties** que, como en el caso de Konami, se van a volcar con la nueva consola.

Prueba el "Power" de los Power Rangers

Los Power Rangers ya han llegado a Nintendo. **Su Lightspeed Rescue está disponible en 64 bits y GBC de la mano de Proein.** Ambas entregas son un despliegue de acción. La "grande" reparte la energía entre tres tipos de fases: una especie de beat'em up en escenario 3D, fase de conducción y lucha de robots uno contra uno. La portátil también mezcla géneros, beat'em up, plataformas y exploración, y podemos jugar con cualquiera de los Rangers. Ya sabéis, cita con el "power" gracias a THQ.



Imágenes del cómic saltarán a la pantalla cada vez que superemos una fase. Molan para introducirnos en el ambientillo.



Fase beat'em up, en 3D, con perspectiva aérea, algo de exploración y lucha.



Los niveles de conducción son sencillotes y cortitos. No pasarás demasiados apuros.

Mario Tennis: se llevan un genial cartucho para su Nintendo 64

Antonio Cebrián García	Albacete
Pablo Baquero Morán	Albacete
Guillermo Bas Ortíz	Alicante
Isabel Sauceda Domínguez	Badajoz
Santiago Soldado	Barcelona
Jose A. Herreros Sicilia	Barcelona
Rubén Ruíz Rivera	Barcelona
Adriá Argemi Costa	Barcelona
Fernando Ramos Trula	Cantabria
Juan R. Catalá Maso	Castellón
Jesús Rodríguez Bobada	Ciudad Real
Rafael Santos Godoy	Córdoba
Joseph Ruíz García	Girona
Aitor Pérez Chouza	Guipúzcoa
Jon Ugarte Moso	Guipúzcoa
Oscar Paz Coll	Huelva
Jose L. Rivas Preudo	La Coruña
Diego San Valeziano Galán	Madrid
Javier Morejón	Madrid
Daniel Parras Guzmán	Madrid
Javier Argote Cañizares	Madrid
Bárbara Caballero García	Madrid
Miguel López Sañudo	Madrid
Alberto Redondo Martos	Madrid
José Ferrera Rodríguez	Madrid
Daniel De La Hera Ramón	Palencia
Francisco Campos Reis	Pontevedra
Nicolás Palacio Escat	Tarragona
Javier Garrido Sánchez	Toledo
Jorge Morales Pérez	Toledo
Nacho Valiente Montoro	Valencia
Hugo Rueda Ríos	Valencia
Javi Sahuquillo Grimaldos	Valencia
Diego Alberto Babón	Valladolid
Iker Miñana Bravo	Vizcaya
Alberto Carnicer Isla	Zaragoza
David Gómez Pablo	Zaragoza
Marcos Cantín Jorge	Zaragoza
Hugo Morales Ramallo	Zaragoza
Rubén Beltrán Agudo	Zaragoza

Virgin: ganan juegos para su GB

ARMY MEN 2 (GBC)

Asier Terón Carbellido	Cantabria
Lorenzo López Mora	Ciudad Real
Santiago Iglesias Fernández	Ciudad Real
Albert Castillo Sampedro	Lérida
Juan Faz López	Madrid
Javier Del Pozo Sen	Madrid
Jose M. Cruz Martín	Orense
Rubén De Rada Dios	Pontevedra
Sergio Ruiz Sanz	Segovia
Juan A. Maldonado	Toledo

HEROES OF MIGHT & MAGIC (GBC)

Endika Martínez de Antoñana	Álava
Carlos Ausín Villena	Alicante
Juan Gaviño García	Cádiz
Jon Ugarte Moso	Guipúzcoa
Javier Argote Cañizares	Madrid
Juan L. Pérez Del Notario	Madrid
Adrián García Calvo	Madrid
Daniel Grande Arias	Vizcaya
Rubén Beltrán Agudo	Zaragoza
Alberto Carnicer Isla	Zaragoza



Fijaos en las armas que se utilizan en el modo deathmatch, uno de los disponibles en la opción multijugador ¡Flipante!

Gráficamente es bestial, colosal. La distancia al horizonte es la más profunda jamás concebida. Se ve todo, siempre.

Banjo Tooie

El regreso más feliz

Dos años han pasado desde que Gruntilda fuera sepultada bajo una enorme roca. Vaya, si parece que fue ayer. Sí, casi, porque sus hermanas la han liberado, y Banjo y Kazooie van a alzar de nuevo sus cerebros y patas para acabar con ella. Una explicación.

El nuevo reto de nuestros héroes tiene **reglas diferentes** respecto a la entrega anterior. Por ejemplo, la forma de avance. Hay **8 enormes mundos**, pero más allá del tamaño lo que importa es que están **interconectados**. Sí, y tendremos que saltar de uno a otro para cumplir las diferentes misiones. Otra cosa interesante es que las notas musicales no son el principal objetivo: han sido sustituidas por los **Jiggys**. Estas piezas serán el pasaporte para nuevos niveles. Bastará con entregarle una cantidad determinada al gran master Jiggywiggy para acceder a una nueva zona. Las notas musicales son ahora la clave para aprender **nuevos movimientos.** Ya que estamos, hasta **40** podremos realizar. No te asustes, que como esta vez **Banjo y Kazooie podrán ir por separado**, también aprenderán nuevos movimientos propios. Será el hermano de Bottles, el topo (que por cierto empieza el juego en el "otro mundo"), quien ataviado como un Rambo cualquiera nos irá contando cada habilidad. Y necesitaremos todos los pasos para hacernos con todos los jiggys. Este militar locuelo será uno de los **innumerables puntos graciosos** que tiene el cartucho. En realidad todo está trazado con un fino hilo de humor (negro, a veces) que hace saltar la carcajada. Ver a **Banjo transformado en una lavadora**, desde luego no es para menos. Es mucho más lo que nos espera en esta aventura que promete estética y duración a partes iguales: más de 25 horas de jugabilidad. **Lo probaremos en abril**, y ya tenemos unas ganas...



El nuevo ▶ mundo está increíblemente detallado. Aquí tenéis la biblioteca de la casa de Bottles. Así lleva esas gafas, con lo que lee...

▲El control, la cámara, el apartado técnico, todo ha sido mejorado desde el primer capítulo. Es tercera generación y se nota.

▲Resolver este clásico puzzle será indispensable para acceder a nuevos niveles. Eso, y tener los jiggys necesarios.

▲El juego rezuma imaginación. Los mundos son enormes y la jugabilidad está bien ajustada y es muy profunda.

▲La genial y detallada animación de los personajes es otro de los puntos fuertes del juego. Cómo se mueven, chaval.

▲Los jefes finales abundan y son grandes e inteligentes. Este por ejemplo era un buen rey, pero vino Grunty y...

▲Nos hemos transformado en Mumbo Jumbo, y tenemos sus hechizos mágicos y poderes a nuestra disposición.

▲En cada mundo podremos transformarnos al menos en un personaje y controlar sus habilidades.

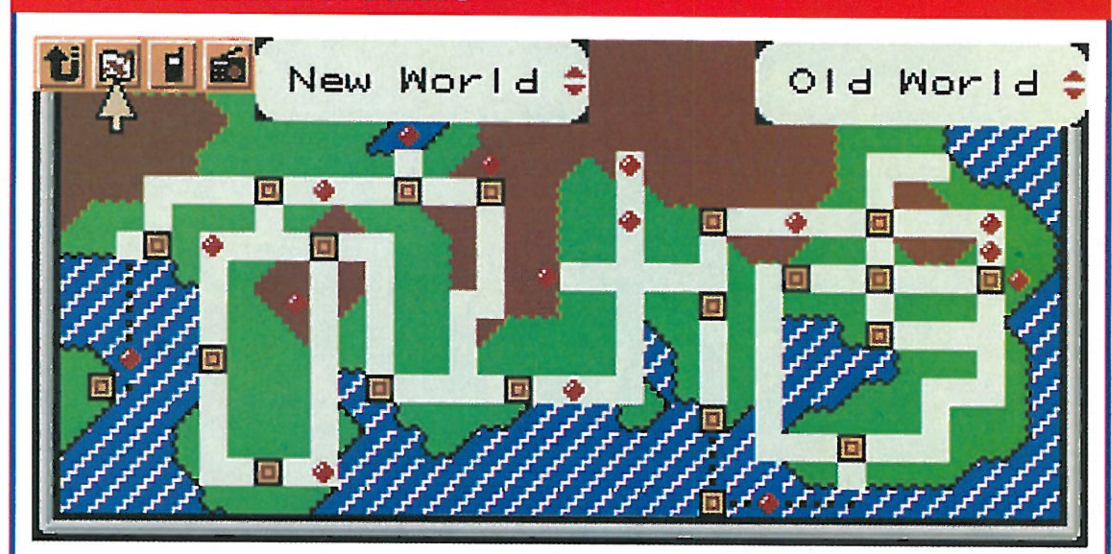
▲Los toques de humor están continuamente presentes en el juego. En las situaciones y diálogos, éstos en castellano.

Pokémon Oro y Plata

Dentro de unos meses (concretamente el 6 de Abril) todos tendremos en nuestras GB un nuevo cartucho. Será Pokémon, y en la caja pondrá "Edición Oro" o "Edición Plata". Y como no es plan ponerse a jugar sin tener ni idea de nada, vamos a ir informándoos poco a poco, hasta que llegue el glorioso día de su puesta a la venta, de las decenas de novedades y sorpresas que traerán estas brillantes ediciones a nuestras GB.



EL NUEVO MUNDO: JOHTO



Este mapa que tenéis ante vosotros es Johto en toda su extensión. Tiene **36 poblaciones** que visitar, y desde alguna de ellas tendremos acceso a **Kanto,** el mundo que ya exploramos con Ash en Pokémon Rojo, Azul y Amarillo.



GIMNASIOS Y MEDALLAS

Esta es la lista de las ciudades con gimnasio del mundo de Johto, y las medallas que ganarás en cada una de ellas.

- **Ciudad Malva** .... Medalla Céfiro
- **Pueblo Azalea** .... Medalla Colmena
- **Ciudad Trigal** .... Medalla Planicie
- **Ciudad Iris** .... Medalla Niebla
- **Ciudad Orquídea** .... Medalla Tormenta
- **Ciudad Olivo** .... Medalla Mineral
- **Ciudad Caoba** .... Medalla Glaciar
- **Ciudad Endrino** .... Medalla Dragón

LOS POKéMON EXCLUSIVOS DE ORO Y PLATA

Aquí están **los elegidos, los Pokémon que sólo podremos encontrar en una de las Ediciones.** Tomad nota (mejor, conservad la revista) para el cercano día en que capturéis alguno de ellos. Guardadlos como oro (o plata) en paño (o servilleta) porque los propietarios de la otra edición se morirán por cambiártelos, al precio que sea. Sí, Jimmy, hasta por un plato de huevos...



#250 HO-OH

ORO	PLATA
# 56 Mankey	# 37 Vulpix
# 57 Primeape	# 38 Ninetales
# 58 Growlithe	# 52 Meowth
# 59 Arcanine	# 53 Persian
#167 Spinarak	#165 Ledyba
#168 Ariados	#166 Ledian
#207 Gligar	#225 Delibird
#216 Teddiursa	#227 Skarmory
#217 Ursaring	#231 Phanpy
#226 Mantine	#232 Donphan

EL PROFESOR... ¿ELMO?





Recordáis a Oak, ¿no? Es el señor que os ofreció los tres primeros Pokémon en las entregas anteriores. Pues ahora será el Profesor Elmo, un discípulo de Oak, quien nos ofrezca los tres Pokémon primarios de las versiones Oro y Plata. Pero **no os olvidaréis de Oak, lo veréis e incluso hablaréis con él** a lo largo del juego.

#249 LUGIA

LOS POKéMON PRIMARIOS DE ORO Y PLATA

¡Qué tiempos aquellos en los que tuvimos que escoger entre Charmander, Bulbasaur y Squirtle! Estábamos comenzando las ediciones Azul y Roja, y no teníamos ni idea de Pokémon, pero aún así, escogimos uno. Ahora ya sabemos más, aunque a los nuevos Pokémon primarios no los conocemos muy bien. Para ir facilitando la **difícil decisión** de escoger entre los tres que nos ofrecerá el profesor Elmo, aquí tenéis información sobre cada uno de ellos. Id pensando cuál será vuestra primera elección. Jimmy: ¡Chikorita!, ¡y de segundo, huevos rellenos!

#152 CHIKORITA
Tipo: Planta
Altura: 0,9 m.
Peso: 6,4 kg.
Evoluciones:
- Bayleef al Nivel 16
- Meganium al Nivel 32

Ataques iniciales
- Placaje (Normal)
- Gruñido (Normal)

Ataques por aprender
- N 8 Hoja Afilada (Planta)
- N 12 Reflejo (Psíquico)
- N 15 Polvo Veneno (Veneno)
- N 22 Síntesis (Planta)
- N 29 Golpe Cuerpo (Normal)
- N 36 Pantalla Luz (Psíquico)
- N 43 Protección (Normal)
- N 50 Rayo Solar (Planta)

#155 CYNDAQUIL
Tipo: Fuego
Altura: 0,5 m.
Peso: 7,9 kg.
Evoluciones:
- Quilava al Nivel 14
- Typhlosion al Nivel 36

Ataques iniciales:
- Placaje (Normal)
- Malicioso (Normal)

Ataques por aprender
- N 6 Pantalla Humo (Normal)
- N 12 Ascuas (Fuego)
- N 19 Ataque Rápido (Normal)
- N 27 Rueda Fuego (Fuego)
- N 36 Rapidez (Normal)
- N 46 Lanzallamas (Fuego)

#158 TOTODILE
Tipo: Agua
Altura: 0,6 m.
Peso: 9,5 kg.
Evoluciones
- Croconaw al Nivel 18
- Feraligatr al Nivel 30

Ataques iniciales
- Arañazo (Normal)
- Malicioso (Normal)

Ataques por aprender
- N 7 Furia (Normal)
- N 13 Pistola Agua (Agua)
- N 20 Mordisco (Normal)
- N 27 Cara Miedo (Siniestro)
- N 35 Cuchillada (Normal)
- N 43 Chirrido (Normal)
- N 52 Hidro Bomba (Agua)

LAS NUEVAS EVOLUCIONES

No es que ahora los pollos se conviertan en perros, no. Nos referimos a que algunos Pokémon de los vistos en Azul, Rojo y Amarillo, tendrán su evolución entre los nuevos Pokémon de Oro y Plata. Es decir, que si capturas al **#208 Steelix, tendrás en tu poder la evolución de #95 Onix.** Flipa ¿verdad? Pues habrá muchos más esperándote dentro del cartucho.

#152 CHIKORITA

CAPTURARÁS POKéMON NENES Y TAMBIÉN POKéMON NENAS

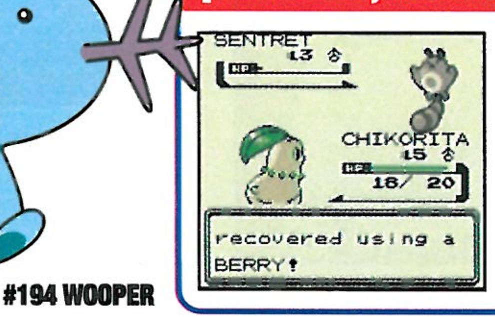


Sí, así es la vida y la naturaleza. Desde ahora, los **nuevos Pokémon que cojas serán machos o hembras.** Lo sabrás nada más luchar contra ellos, porque verás el símbolo correspondiente (macho o hembra) a la derecha de su nombre. No habrá diferencia alguna en sus poderes, pero tendrá su importancia, no creáis, entre machos y hembras, lo normal es tener hijitos, ¿no? Mmm... Algo de eso nos ha dicho Jimmy, pero, a ver quién se fía de él, ¿verdad? Jimmy: Anda, anda, que sois unos pre-evolucionados. NA: ¿De qué hablas, Jimmy? ¿Ya estás pirado del todo? Jimmy: ¿Sabéis hacer huevos rellenos de Pichu? NA: Lo está, lo está...

DOS NUEVOS TIPOS DE POKéMON

Los muchérrimos nuevos Pokémon de Oro y Plata disfrutan de dos nuevos Tipos, además de los vistos en las ediciones anteriores. A partir de ahora no os extrañéis si cruzáis vuestro camino con Pokémon de **Tipo SINIESTRO o ACERO.** Como ejemplo, **#197 UMBREON, de Tipo Siniestro, y #212 SCIZOR, que es Tipo Bicho/Acero.**

¡PIKACHU, AGUÁNTAME ESTO!



No habrá Pokémon Tipo "burro de carga". Lo que ocurre es que **podemos asignar un objeto a un Pokémon, es decir, darle una curación,** por ejemplo. Así, en pleno combate, **el Pokémon podrá curarse solito** sin que nosotros perdamos turno. Parece muy interesante a la hora de plantear estrategias, ¿verdad?

#194 WOOPER



#163 HOOTHOOT

PREVIEW

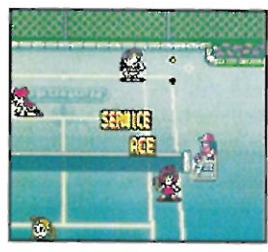
Mario Tennis

Consola: **GBC** Compañía: **Nintendo** Tipo de juego: **Deportivo/Rol** Lanzamiento: **Febrero**

¡No, de ping-pong, nada!

Nos daba en la nariz que Nintendo lo iba a hacer. El pedazo de juegazo que se han marcado en N64 verá la luz dentro de nada en la pequeñaja de Nintendo. Para demostraros cuál es la fidelidad respecto a jugabilidad, vamos a haceros dos preguntas: ¿cuántos botones se usan en el juego de N64?, ¿cuántos botones tiene GBC? ¡Sí! ¡Exacto! **Los controles comprenderán exactamente las mismas combinaciones de N64**, lo que quiere decir que **dejadas, globos y especiales se realizarán con la misma facilidad.** Eso sí, donde cambiará la cosa será en el planteamiento del juego. ¿Recordáis Mario Golf? Pues eso, Rol: **personajes cada vez más fuertes, campeonatos a ganar y raquetas a conseguir.** Y todo dependerá de lo que hagas en los cientos de partidos que deberás librar (y ganar) para seguir adelante, tanto en dobles como individuales.

Además, a cambio del modo Ring, las pista de Bowser y el jueguecillo de Piranha, suprimidos del plantel, se incluirán **cinco minijuegos** protagonizados por Baby Mario, Donkey Kong y Luigi. Los otros dos habrá que ganárselos, así que, aún no sabemos quiénes serán los protagonistas ni en qué consistirán. Por último, podremos jugar a **dobles o individuales con el cable, y el Transfer Pak** os servirá para llevar vuestro jugador entrenado en GB al cartucho de N64. Así que, prepara "pelas", que éste cae.



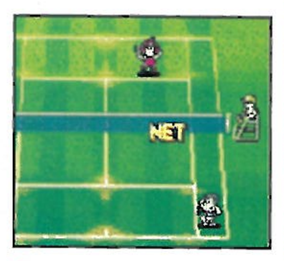
▲ **Un buen saque** *puede dejar al adversario con cara de Jimmy.*



▲ *Como en Mario Golf, habrá un* **diccionario**, *pero será de tenis.*



▲ *El* **club de tenis** *estará poblado por una ingente cantidad de gente in.*



▲ **Mucho in,** *pero también habrá out y bolas que se queden en la red.*

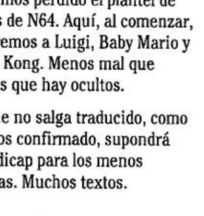
Primera impresión

☺ Nos recuerda a Mario Golf cosa mala. Mantiene su estilo Rol (una pasada), los coloridos gráficos, personajes cabezones...

☺ El control es la repera. Por aquí se ha llegado a oír que es mejor que el de N64... Pero eso es imposible. Aunque podremos comprobarlo con el Transfer Pak.

☹ Hemos perdido el plantel de tenistas de N64. Aquí, al comenzar, sólo veremos a Luigi, Baby Mario y Donkey Kong. Menos mal que sabemos que hay ocultos.

☹ Que no salga traducido, como ya hemos confirmado, supondrá un handicap para los menos políglotas. Muchos textos.



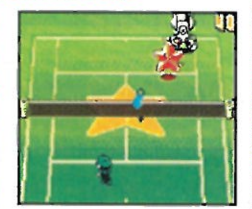




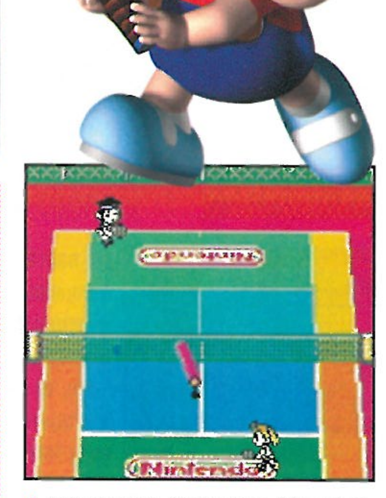
Los minijuegos: el mejor entrenamiento





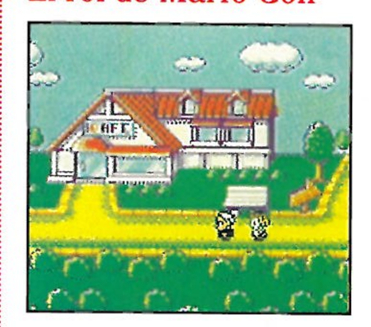


▲ **Existen tres minijuegos** *totalmente independientes del juego de Rol. En cada uno manejamos a un personaje distinto y debemos realizar diferentes ejercicios. Con Baby Mario aprenderemos todos los tipos de golpes y combinaciones. Donkey se enfrentará a una pared intentando acertar a las bananas, y Luigi perseguirá las estrellas que aparezcan en la cancha. ¡Y habrá otros dos ocultos!*

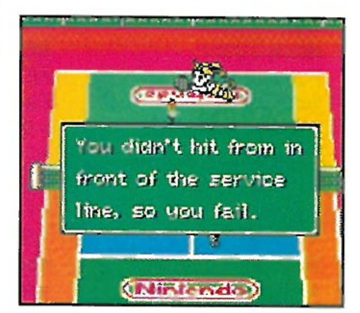


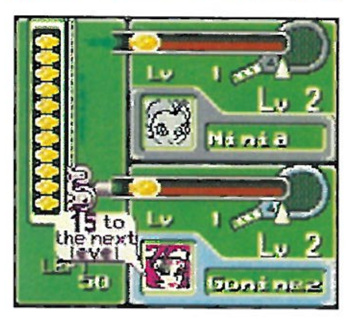
▲ **El tipo de pista** *(hierba, tierra...) dependerá de la división en la que juegues. Aquí entrenarás.*

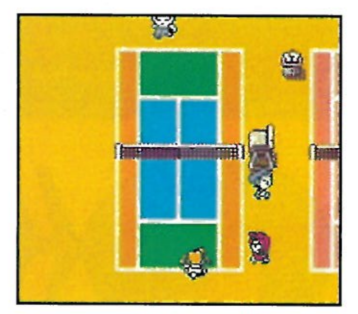
El rol de Mario Golf











▲ **No es exactamente igual,** *pero la única diferencia es que esto es un club de tenis. Por lo demás, encontraremos* **el mismo estilo gráfico, un desarrollo muy parecido** *(con partidos, pequeñas pruebas, reparto de experiencia, nuevas raquetas...), e incluso la distribución de las zonas del club será casi igual. ¿Malo? No, ¡Mario Golf era muy bueno!*

Pokémon Puzzle League

Consola: **N64** Compañía: **Nintendo** Tipo de juego: **Tetris** Lanzamiento: **Febrero**

El rey de los puzzles encuentra pareja

Menuda relación, fecunda donde las haya, espera a este par de reyes reunidos en un solo cartucho para deleite de sus fans. Por un lado tenemos **Tetris Attack**, porque es la mecánica del fenomenal puzzle la que se ha utilizado como base y motor de juego del nuevo Pokémon. Y por otro tenemos, claro, la **filosofía Pokémon.** Que supone: aspirar a convertirse en puzzle master, lucha contra todos los entrenadores (eso sí, a base de ingenio y estrategia: desafío de capacidad visual), presencia de los Pokémon más destacados (con Pikachu y Marill en plan estrella) y **muchos sonidos e imágenes de la serie de televisión.** Es una feliz pareja, y desde luego nos deparará divertidísimos momentos frente a la pantalla. Será en breve, muy en breve (algunas fechas no dejan de sorprendernos, por su premura). Y **gustará a todos los públicos.** Tiene **seis adictivos modos de juego** (desde práctica a modo historia, pasando por uno en plan "resuelve esto en estos movimientos"), admite **competición a dobles** (una pena, no caben cuatro), **es brillante, es jugable, estará en castellano** y ataca por donde "más duele": no podrás soltar el mando. El reto está servido. Nuevo año y nuevo Pokémon para flipar.

En 2D es más fácil, pero mola más en 3D





▲ *Casi todos los modos de juego nos permiten elegir* **puzzle 2D o 3 dimensiones.** *Es más fácil la vía "plana", así que si buscas desafíos más gordos, ya sabes dónde tienes que ir.*



▲ **En el modo Stadium** *podrás disputar emocionantes partidas a dos jugadores versus.*



▲ **En Mimic Mansion** *te enterarás de las tácticas y trucos que debes seguir para ganar.*

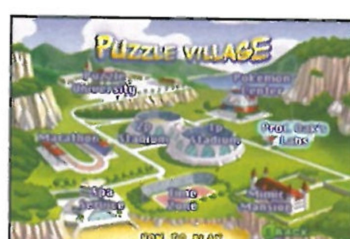


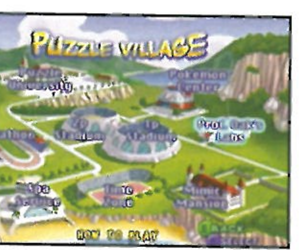
Practica y disfruta





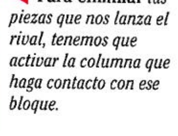
▲ **En el laboratorio de Oak** *tienes la ocasión de ponerte al día con el juego. Aprender reglas, movimientos básicos... para luego demostrar tus habilidades en Puzzle University, un modo en el que tendrás que resolver cada "ejercicio" en el número de pasos que dice Jigglypuff.*







◀ **Para eliminar** *las piezas que nos lanza el rival, tenemos que activar la columna que haga contacto con ese bloque.*

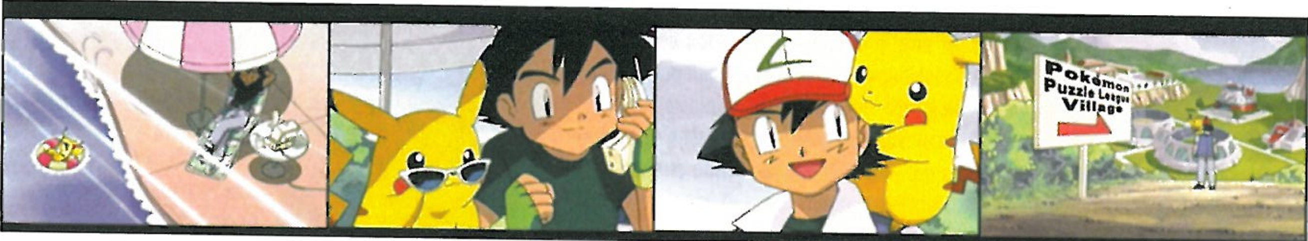


◀ *Las* **opciones** *de este juego molan, porque nos dejan ver el perfil (ganados, perdidos, Pokémon que utilizan) de todos los entrenadores, incluidos los chicos malos del juego.*

Primera impresión

- ☺ Es adictivo, intuitivo y superjugable Un bombazo Pokémon.
- ☺ Es un Tetris, sí, pero está increíblemente bien ambientado.
- ☹ La falta de un modo para cuatro jugadores se notará.
- ☹ Podían haber doblado las voces, aunque sea pedir mucho...

¡¡...Y con imágenes de la serie!!, ¡¡toma castaña!!



◀ **La intro, y en algunos momentos del juego,** *nos reserva un visionado "chachi" en plan dibujos animados. Está hecho en FMV y utiliza las voces originales de la serie de TV, en inglés.*







Bond tiene muchos amigos a los que iremos encontrando en las diferentes misiones. Además de dejar en paz a los inocentes y a ciertos personajes, como su secretaria o su amiga médico, debemos actuar como ángel de la guarda de "M" o Sir Robert King. Si te despistas y algún malo los liquida: mission failed, "jomío".

007 The World is not enough

Mucho más que **suficiente**

NINTENDO 64
ELECTRONIC ARTS
AVENTURA DE ESPÍAS
256 MEGAS
14 NIVELES
BATERÍA: NO

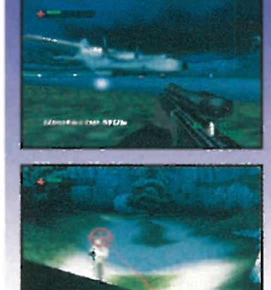


Electronic Arts nos trae un título que **corre tras la estela de Perfect Dark. ¡Qué atrevidos!,** ¿verdad? ¿Cómo piensan conseguir siquiera igualar la aventura de Rare sin el carisma de Joanna, Elvis y Carrington de por medio? Pues hombre, estando James Bond, sus chicas y eso, en un principio tampoco lo tienen tan difícil.

¡Qué difícil, pero qué bien!

Vamos, no es para tanto. El primer nivel de dificultad de cada misión no es tan duro. Eso sí, después, cuando en vez de tres objetivos cuentas con ocho o diez, las cosas se complican lo suficiente como para desesperarte. Pero, al comenzar, la emoción la ponen las variadas situaciones y tus disparos al aire. Bueno, al aire, o al techo, porque **los escenarios,** cubiertos o no, en los que te suelta el juego **son grandísimos y están llenos de gente "viva"**: buenos, malos e inocentes. Y gracias a ello se alcanza **tal grado de realismo** que, en algunos momentos del juego, la **sensación de suspense,** la emoción antes de abrir una puerta, está **al mismo nivel que Perfect Dark.** Lo que no alcanza su perfección es el nivel técnico. Pero, la verdad, era casi imposible y... tampoco le hace falta. Aunque los gráficos y movimientos no sean tan buenos como con Joanna, **el desarrollo sorprende,** con fases muy distintas entre sí, los niveles de dificultad dan duración, y en **modos multijugador** ofrece suficiente variedad y calidad como para pasar buenas tardes de piques. La verdad es que vamos a mandarte a comprarlo pero ya.

¡Mira, mira teles...!



Telesfora: ¿Qué tengo que mirar? NA: No, no, teles... cópica. Pero escucha, ya que estás. Muchas de las armas dan la posibilidad de meter certeros tiros a distancia prudencial, con un zoom que permite abatir enemigos sin peli... ¿haces caso? Telesfora: ¿Y la copica esa que decías?

¡De excursión a Baqueira/Beret... ta!







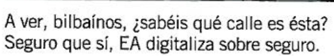
*Bueno, **Beretta o el arma** que agarres según esquías. Una de las fases consiste "sólamente" en **esquiar eliminando a todos los enemigos** que podamos, que aparecen esquiando, en skidoo, e incluso algunos en un ala delta con lanzamisiles incorporado (¿tanto peso aguantan esas cosas?). Pero lo que importa es **reventar los depósitos de combustible** de la organización enemiga. Si los pasas de largo (puedes frenar todo lo que quieras, pero nunca pararte del todo), tendrás que comenzar de nuevo. Son el único objetivo de esta fugaz misión.*





Las reacciones de los enemigos a nuestros disparos son muy realistas. Dependiendo de la parte del cuerpo a la que apuntes, los verás agarrarse un hombro, el pecho, caer desplomados (tiro en "breva"), o bailar sardan... ?! ¡Suelta el mando de una vez, Jimmy!





A ver, bilbaínos, ¿sabéis qué calle es ésta? Seguro que sí, EA digitaliza sobre seguro.

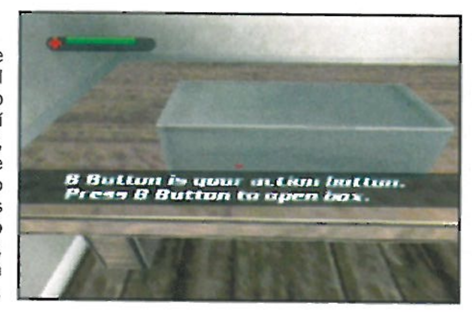


Tenemos catorce misiones con tres niveles de dificultad para dejarnos dedos y húmeros.



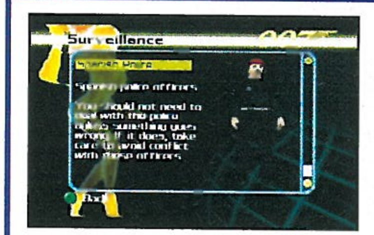
¡Jimmy, sal de una vez del WC! ¡Que la GBC la tengo yo, eso es una bomba! Jimmy: ¡Gol!

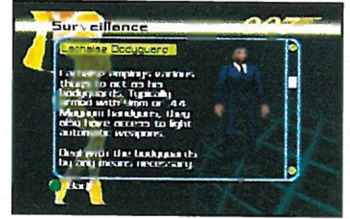
El juego nos instruye en el manejo del mando para que no vayamos por ahí abriendo gente, disparando gafas de visión nocturna o hablando con las puertas cerradas. Eso sí, el texto, en inglés, como todo en este juego.

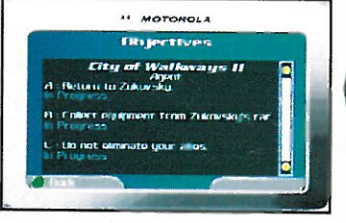




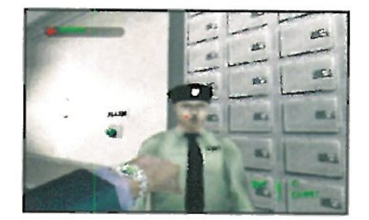
Ejercicio de lectura comprensiva



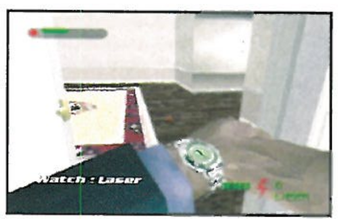




*Vale, todo está en inglés, sí, pero si eres un poco avispado sabrás **traducir/intuir los objetivos propuestos antes de cada misión.** Te aconsejamos también echar un vistazo a los personajes que te encontrarás, para no andar salvando al jefe de los malos, cargarte a "M" a puñetazos, o invitar a cenar a un Ertzaintza... Pero ¡¿cómo lo has hecho, Jimmy?!*

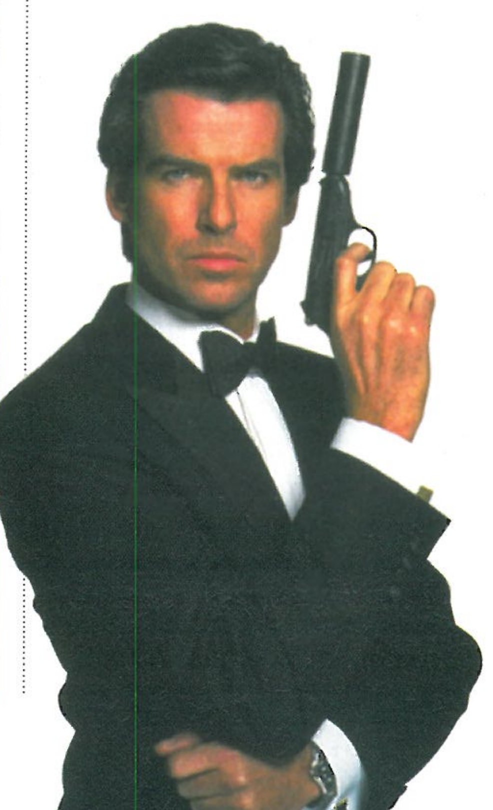


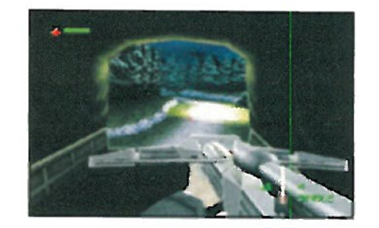






El reloj de Bond debe tener antepasados suizo/navajos, o algo, porque sirve para un montón de cosas. Entre sus útiles encontrarás: "stunner", una descarga eléctrica que provoca atontamiento muscular general; "dart", dardos con pequeñas dosis de tranquilizante que duermen un cerdo al instante; "grapple", un gancho para salir al estilo arácnido de cualquier hoyo; y "láser", el cual, además de partir jamón como si fuese mantequilla, también se puede usar para cortar metales como si fuesen jamón.















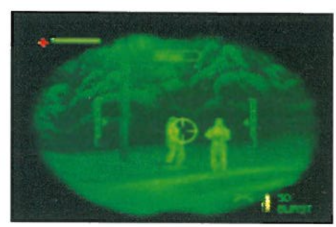
Las armas son la salsa de los jugadores de psicopatías acusadas (hay alguno por aquí que, le dejas una cuchara sopera y, en diez segundos, ha matado nueve sopas a cucharazos). Doce de ellas las proporciona la organización, pero puedes utilizar más (como la ballesta o el arpón) que sólo consigues quitándoselas de las manos a los enemigos. Y si te quedas sin una cuchara que llevarte a las manos, ya sabes: a falta de pan... De esa manera conseguirás el armamento del vapuleado.

A ver, a ver, sin pegarse...









Bond, además de armas, también puede usar otras cosas que no hacen daño así, directamente, pero montan un buen follón. Sirva como ejemplo el "keypad decryptor" (abre cualquier puerta con código), el "safe cracker", que hace débiles a las cajas fuertes, una minicámara fotográfica, las gafas de visión nocturna (obvio), las de rayos X... y bueno, a algunos como Jimmy también les mola ir por ahí con documentación falsa diciendo "¡soy un laureado científico, chaval!". Pero vamos, eso no es tan relevante...





En algunas fases recibimos la ayuda de nuestros compañeretes de organización, uniformados ellos para que no nos confundamos. Se lían a tiros con los malos con la misma saña que nosotros, aunque mueren fácilmente.



Bond en realidad no se llama James, sino Pepe Luis. Ahora tiene que dar la manita.



He aquí un guarda bilbaíno que habla inglés con acento Morocco. Un tropezoncillo de EA.



Los cristales no son un impedimento para Bond. Puede romperlos y sorprender al malo.



En algunas habitaciones, por las que no tenemos obligación de pasar, hay regalitos.

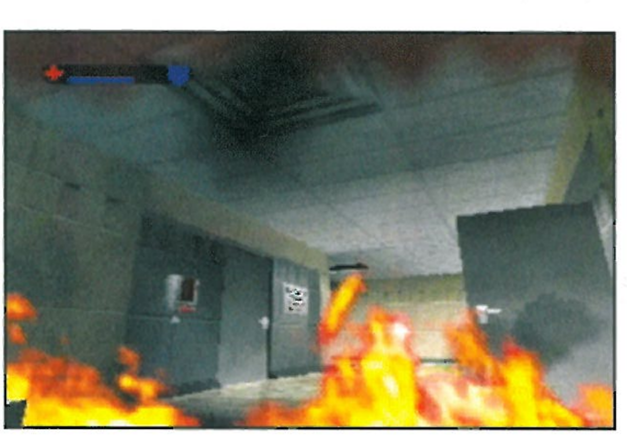


En la fase de los helicópteros-segueta seremos ayudados por dos "guardachepas".



Jimmy: ¡Hombre, Rodri! ¿Ahora llevas bigote? Pero no te apartes, que... ¡ah! La pistola, sí.

El cartucho de EA nos pone en mil y una situaciones de las de pensar en hacerse panadero del barrio. Iguala a Perfect Dark en emoción y acción.

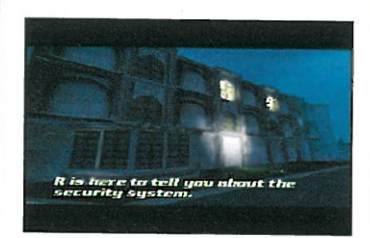


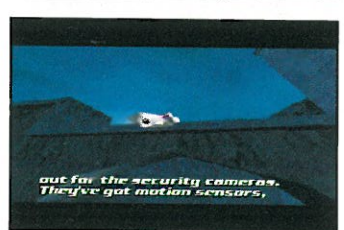
Se ve que las fiestas de San Juan no se conocen por las américas. Si intentas saltar cual "gacela mía" (ver "Don Juan Tenarro") por encima del fuego, mueres invariablemente.



Night Watch o "En busca de Rodri" (por Jimmy)

La misión que más nos ha impactado consiste en un Metal Gear-Perfect Dark: no te debe ver nadie y, si te ven, no debes matarlos y... ¡Empieza ya, Jimmy!









En la secuencia introductoria de este nivel *salen unos señores con traje que hablan sobre lo malísimo que sería que pillasen a uno de ellos corriendo y saltando por ahí en plena noche. Cuando te das cuenta de que ese uno eres tú, los demás encorbatados te caen un poco peor. Pero antes de todo esto, Pepe Luis Bond se entera de que hay cámaras de vigilancia y muchos soldados a los que no puede dar collejas porque son inocentes. Aunque no sé muy bien cómo se entera de eso, se ve que Pepe Luis pone la radio ésa con dibujos o algo... NA: La tele, Jimmy. Telesfora: Sí, sí, ya nos conocemos, pero, encantada de nuevo. Jimmy: Buenas tardes, señora. ¿Puedo contar ya cómo me pasé esta fase, o preparamos la cena antes, para cuando venga el Ertzaintza?*



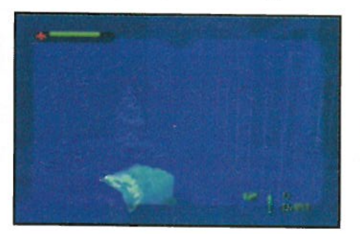
Como han chapado la puerta con llave, me aburro y salgo al balcón a ver qué tiempo hace. Tropiezo y caigo de un salto en la...



...cornisa de al lado. Ya que estoy fuera, pienso en irme de marcha y miro la hora, porque Rodri se va pronto a casa, y claro...



¡Son las 12 en dardo tranquilizante! Nada, nada, me largo por ahí con mi silenciosa pistola para abrir candados y el reloj raro.



¡Eh! ¡Mis gafas de rayos X, las de ligar! Me olvidaba. Me las pongo porque con ellas veo a las señoras aunque haya una pared...



...o una puerta en medio. Lo malo es que también veo señores, como ése de ahí. En fin, abriré. ¿A ver qué hora es?... ¿Las 11?



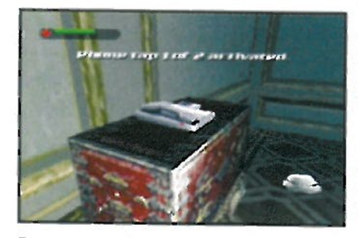
¡Qué reloj y qué señor más raros! Se le debe haber hecho muy tarde porque se ha dormido. ¡Hombre, el control de cámaras!



Pues no hay manera de encontrar a Rodri con la cámara ésa. Creo que la he roto. ¡Huy, una piscina! Cuidado, que mancha.



¡No os vais a creer lo que me ha pasado! Rodeo la piscina, veo que ya son las 8, y me encuentro a otro señor durmiendo.



Pues seguro que, con tanta siesta, se le ha olvidado sacar al perro. Entraré en su casa, por si... ¡Un teléfono! ¡A llamar a Rodri!



No está, pero he dejado un micro por si él llama, para que se grabe lo que diga. NA: ¡Este tío es imb Jimmy: ¡El coche de Rodri!



¿Por qué le llaman Davidov, en vez de Rodri? Nada, sacaré una foto de estos papeles erróneos y llamaré otra vez, a ver...

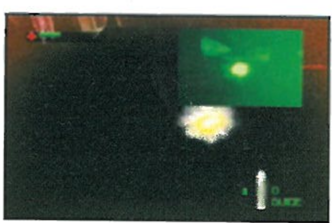


No contesta, pero... ¡ahí viene! Seguro que no quería salir conmigo. ¡Hum! Pues ahora me meto en su coche y... ¡fase completa!

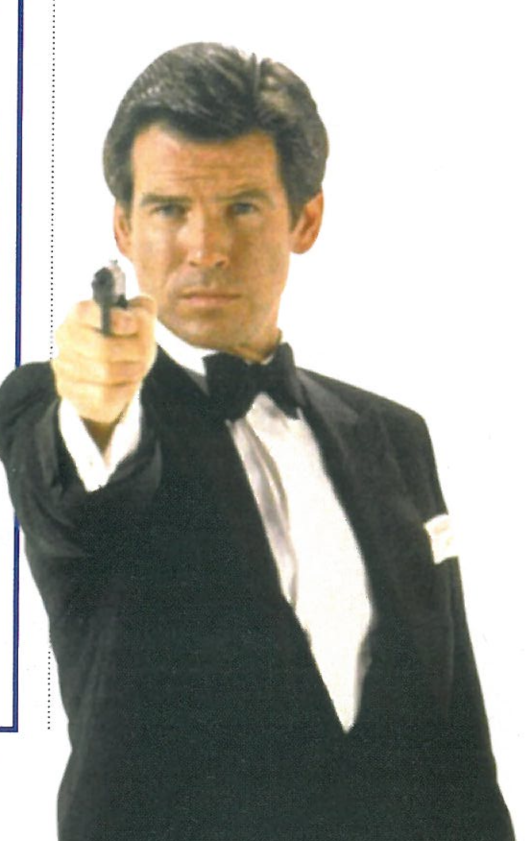








Cargarse un helicóptero a pedradas es algo bastante difícil si no eres oriundo de Villacantazo de Parriba, por eso el juego te ofrece un arma especial para ello. Tiene sólo cuatro misiles pero, se supone, están dirigidos por calor. Es uno de los momentos más bestias del juego: el helicóptero no deja de ametrallarte y "amisilarte", y tu energía baja rápidamente. Pero tienes que mantener la sangre fría para apuntar al cacharro y disparar certeramente a su escarabajero vientre.















Las secuencias nos van relatando el argumento con voces, además de subtítulos. Aparecen al principio, final, y hasta en medio de una fase, y se ciñen a la película cosa mala. Veremos a Bond manejando una lancha, tirándose de un helicóptero, ligando...





Los muebles viejos, además de contener ajadas enciclopedias de cocina y botafumeiros en miniatura, también pueden sorprender con munición para tu pistolita.



¿Que le excuse? Pero si el que ha llegado tarde soy yo. ¿Mi brazo de fuego? ¿Está loco?



Vale que es el banco suizo, pero tanto inglés en Bilbao... Traducirlo habría sido un acierto.



¡Rodri! ¿Y el bigot.. ¡ah! Ejem... ¡Quietos o disparo, inocentes y laureados científicos!



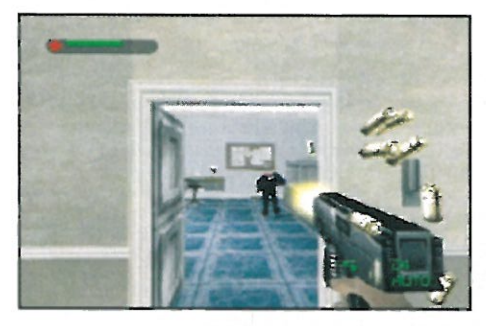




La nueva aventura de 007 toma el relevo de GoldenEye con un juego repleto de variadas y peligrosas situaciones.









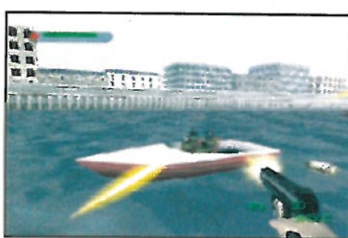
Cuando el pánico se adueña de una persona, como de estos inocentes pasajeros, uno no sabe lo que hace. Ambos corren hacia la pared, justo hacia el lado contrario a la salida, y uno parece que se marque danzas... húngaras, ¿no?

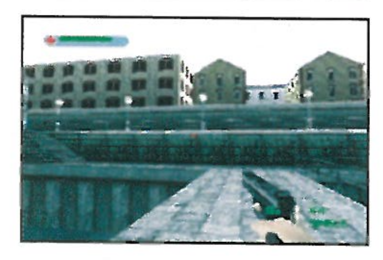










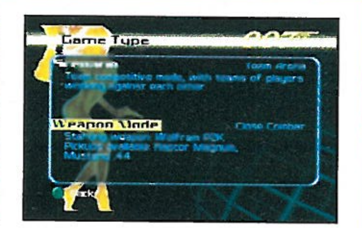


*La única pega es que no **han traducido el juego.** Si no consigues entender **los objetivos de la** misión, lo tienes difícil.*

Los modos Muchi-jugador





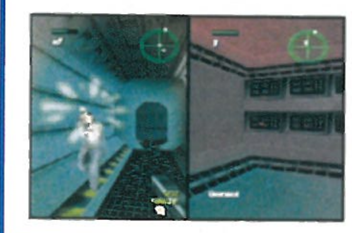




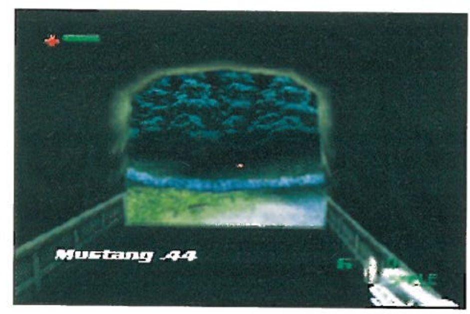








Cuando queráis jugar dos, tres o cuatro viciados a este cartucho, no os peleéis, que hay para todos. ***Seis modos de juego, 15 escenarios exclusivos, bots, siete tipos de armamento...*** *¡una burrada de opciones! Y puedes jugar solito.*



Otro momento importante en la vida de Pepe Luis es el momento de irse de excursión. Para llegar al aeropuerto, debes meterte de paquete en un camión de los malos. Estate calladito y sin disparar, o te descubrirán.





No sabemos cómo matan gatos en tu pueblo, pero esperamos que sean menos bestias.

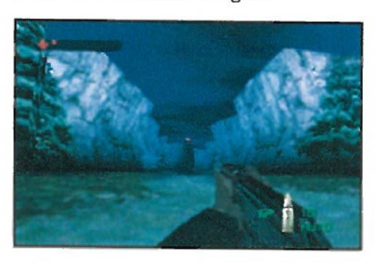


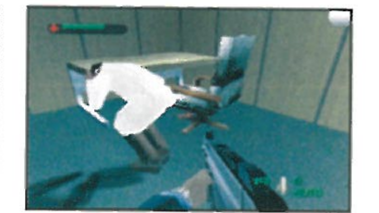
A pesar de que se puede elegir la resolución gráfica (con Expansion Pak), el tipo de pantalla (16:9 incluido) y el grado de brillo, Jimmy no ha conseguido ver el atractivo a esta angulosa chica. A lo mejor con las gafas de ligar...



No, no, ni sabe kárate ni baila muñeiras, es un malo que está entrando por la ventana, como los gatos supervivientes de tu pueblo.









La inteligencia artificial sube junto con el nivel de dificultad. En el primer nivel, los malos fallan más de la mitad de los tiros, pero en los superiores, se esconden rápidamente y, cuando tiran, lo hacen a dar (y a la cabeza, que hace más daño y además despeina). Eso sí, los inocentes siguen igual de inocentes. ¡Que soy el bueno, laureado científico!

El Análisis

GRÁFICOS


90

Van en tono realista, pero a veces el modelado de personajes es demasiado anguloso. Decorados con texturas creíbles y buenas luces.

MOVIMIENTOS


90

Algunas muertes preanimadas son muy espectaculares (caídas por escaleras, al agua...). Pero lo normal es ver correr y agarrarse un hombro a los malos cuando les alcanza un disparo. Algo brusco a veces.

SONIDO


88

Incluye voces (en inglés) que junto con los realistas efectos y gritos, crean un ambiente muy real. Las melodías, buenas y rítmicas, cansan con demasiada facilidad.

JUGABILIDAD


93

Control adaptable a tus costumbres y respuesta impecable. Cada nueva fase es una sorpresa por lo variado. Si no te defiendes con el inglés, bájale treinta puntos. Te será imposible superar algunas fases.

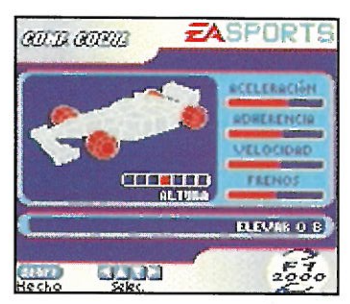
ENTRETENIMIENTO

92

Catorce misiones, tres niveles de dificultad y un notable modo multijugador. Dará guerra durante mucho tiempo.

TOTAL 92

- *Su ambientazo de aventura de espías* **no decae** *en momento alguno. Durante todas las fases te sentirás en la piel de Pepe Lu... esto, de James Bond.*
- *Mal está entrar en comparaciones, pero por culpa del* **nivel técnico** *le es imposible plantar cara a Perfect Dark. Si hubiera sido perfecto en gráficos...*
- *Volvemos a ello, pero es imposible callárselo:* **¡ESTÁ EN INGLÉS!** *Muy mal.*
- *Para las bestias de este tipo de juegos:* **probad el nivel 007.** *Ya veréis, ya...*



El monoplaza es adaptable a las características del circuito. Podemos alterar sus partes vitales, desde las ruedas a los alerones...

GAME BOY COLOR
EA SPORTS-TIERTEX
CARRERAS
8 MEGAS
17 CIRCUITOS
BATERÍA: PASSWORDS



El Análisis

GRÁFICOS **94**
Imaginación y tecnología en tierno abrazo. Circuitos y coches bañados en render, aunque escaso detalle para los monoplazas. No, no nos pasaremos de listos...

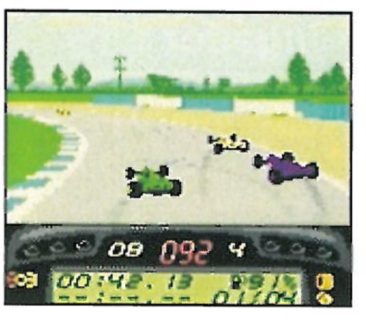

MOVIMIENTOS **90**
El scroll se genera rápido y suave, y da una sensación de consistencia única. Las animaciones de los bólidos, algo bruscas.


SONIDO **90**
Banda sonora animosa y con ritmo. Los motores, muy creíbles, y del resto de efectos, justos pero bien tirados.


JUGABILIDAD **86**
El control exige pericia y precisión. Podemos configurar el coche a nuestra voluntad, pero no esperes un arcade sencillote. Hay mucha tela que cortar.

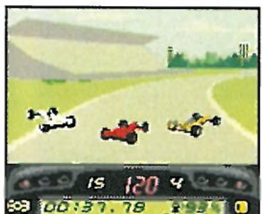

ENTRETENIMIENTO **91**
Una nueva experiencia al volante de un F-1. Sofisticada y revolucionaria, competitiva al máximo. Exígete lo máximo y te divertirás.

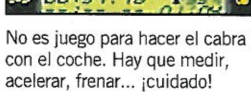
***TOTAL* 91**










No es juego para hacer el cabra con el coche. Hay que medir, acelerar, frenar... ¡cuidado!


El motor gráfico permite disfrutar de circuitos sólidos, bonitos fondos y mucho realismo.


En pistas mojadas se puede apreciar perfectamente el agua salpicando en los coches.





F-1 Championship 2000 Tecnología siglo XXI

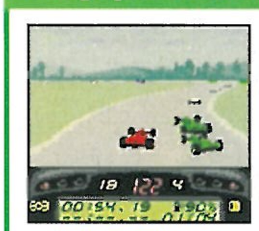
Ya está aquí la **nueva generación** de juegos Game Boy Color. No hay duda: llegan con el 2001, y este F-1 de EA-Tiertex bien podría iniciar la lista. Está hecho sobre un **revolucionario engine 3D** que proporciona pistas y coches renderizados y pone sobre la mesa un **punto de vista mucho más real** para competir. No es el típico juego de F-1, ni se puede comparar con lo mucho-bueno que hemos visto últimamente. Significa una **nueva experiencia** portátil, una de las muchas que nos esperan a lo largo de este año.

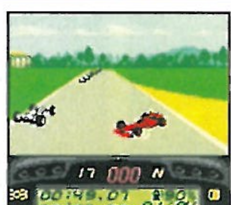
Un motor de emoción

El engine de F-1 2000 genera los circuitos en **tiempo real** con una **suavidad y una consistencia increíbles.** Los desarrolladores han exprimido su masa gris para proporcionar además el **máximo detalle gráfico** posible. Las texturas de la pista impresionan tanto como la simulación del agua en superficies empapadas o las derrapadas dibujadas sobre el asfalto. Para que los efectos de escalado y rotación sean convincentes, los coches han sido renderizados en cada ángulo y cada distancia posibles. Ya veis, no se ha reparado en gastos para conseguir que la carrera esté viva, en constante movimiento.

A nuestro juicio, sin embargo, no se ha afinado tanto a la hora de plantear la **jugabilidad. Demasiado simulador.** Aunque existe la opción de asistencia de tracción y frenado, el control sobre el coche es duro y exigente, y los 21 rivales en la pista son listos como ratones colorados y rápidos como Schumacher. Además hay que acostumbrarse a un control algo rígido y a una **sensación muy realista** frente al volante. Pero bueno, todo es cogerle el punto. Costaba más ver tres coches simultáneamente en una carrera de Game Boy y aquí tenemos más de cinco.

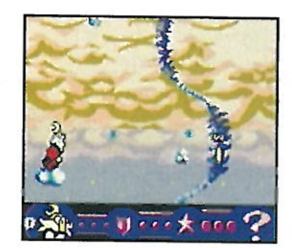
Hay potencia, ¿y control?





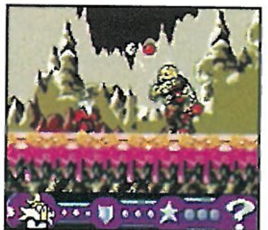
*Hay tanto control como tú practiques. Las primeras carreras son emocionantes pero **falta experiencia** (y sobran salidas de pista). ¿Te gustan los simuladores?*




En esta fase el enemigo es esa especie de tenia con ojos y cara.


Merlin es entretenido, pero nos ha parecido demasiado facilón.


El mundo del agua. También hay del aire, fuego, tierra y humano.


A mitad de camino también encontramos jefecillos de fase.


Merlín utiliza diferentes armas durante el juego. Depende de los ítems que encuentre y de los enemigos que elimine. Así, irá pasando por diversos estados de energía.




Utilizando contraseñas y continuaciones, el juego no os durará mucho.


A lomos de la nube vamos ascendiendo por la torre, cascando enemigos. ¡Total!


Las plataformas de Merlin no exigen saltos ajustados.

GAME BOY COLOR
ELECTRONIC ARTS
ACCIÓN
8 MEGAS
15 NIVELES
BATERÍA: PASSWORDS



Merlin

¡Alto o Merlín dispara!

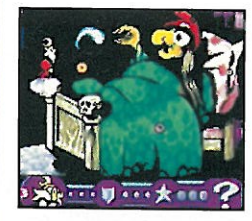
No se ha visto en otra igual el mago Merlín. Tiene que defender el Reino a base de lásers (mágicos, eso sí) y fintas (de las de esquivar) a lo largo de **cinco grandes fases** (3 niveles en cada una). Le espera una buena juerga, pero él no va a perder la compostura. Gorro en alto, con el pico ceñido, barba recién peinada y túnica a lo Rappel (eh, que fui yo quien la inventó), se dispone a salir del armario. No es Schwarzenegger, pero lleva un arsenal, el tío.

Tiene chispa, pero no termina de enganchar

El juego presenta mayoría de **acción, pero las plataformas** también **se dejan querer.** Los saltos no abundan, pero hay que hacerlos, así que no descuidéis la mano. Lo demás, o sea casi todo, **consiste en disparar.** Algo así como un **Ghosts'n Goblins** pero más en plan shoot'em up. De hecho en algunas fases **el mago se sube a una nube y hace las veces de nave.** Y como tal, iremos potenciando las armas a medida que recojamos ítems y eliminemos enemigos.

Es hora de que opinemos, ahora que conocéis los hechos. Y pensamos que **Merlin tiene chispa,** pero que **le falta complejidad al desarrollo.** Los niveles se suceden demasiado rápidos y no ofrecen los escollos típicos de los buenos shoot'em up. A cambio regala **originalidad y muchas sorpresas,** plataformas y divertidos enemigos, y unas condiciones técnicas notables. Y la idea, que es total: ¿Merlín en plan Rambo? Anda ya.

Qué feos, pardiez





*Claro que son feos, para algo son jefes finales. Pero no les temáis y buscad su parte débil. Bueno, **con la bruja no os cortéis,** que necesita más impactos que el resto y además resiste como si tuviera una coraza de acero.*

El Análisis

GRÁFICOS 88
En cada mundo nos encontramos un nuevo escenario, bien coloreados pero algo cortos. Los personajes destacan por su definición.

MOVIMIENTOS 85
Los de Merlín no son muy variados, pero el mago sabe moverse y se desplaza sin problemas.

SONIDO 80
Banda sonora medieval, que recuerda a castillos y torneos de lanza. Los efectos se repiten más de la cuenta, pero se dejan oír.

JUGABILIDAD 74
Una sola vida... pero continuaciones infinitas. No tardaréis mucho en acabároslo, aunque tengáis que repetir algún nivel.

ENTRETENIMIENTO 79
La chispa de Merlín se diluye en niveles excesivamente lineales. Se agradece la variedad de escenarios, pero se echan en falta más incentivos para continuar jugando.

TOTAL 82



Los jefes de final de fase no podían faltar en un cartucho de estas características. Estudia sus pautas, muévete rápido y atízales en cuanto se despisten. Normalmente responden a la premisa de que cuanto más grandes, más tontos... pero no te confíes. Un sopapo de este individuo puede suponer una fuerte jaqueca.

GAME BOY COLOR
UBI SOFT
BEAT'EM UP
8 MEGAS
16 NIVELES
BATERÍA: NO



El Análisis

GRÁFICOS 84
Nítidos y de calidad, la variedad de enemigos y escenarios se deja notar en cada nivel.

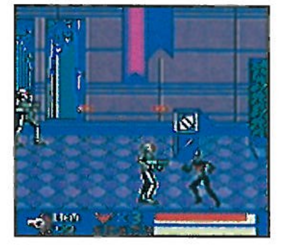
MOVIMIENTOS 81
Aunque el scroll es demasiado brusco en momentos puntuales, el resto de las animaciones se muestran sólidas.

SONIDO 85
Melodías pegadizas, que cambian según la situación, y sonidos contundentes.

JUGABILIDAD 86
Se le coge el gusto desde el primer minuto gracias a un eficiente control.

ENTRETENIMIENTO 82
No te cansarás de pegar golpes gracias a la diversidad de situaciones que ofrece.

TOTAL 84



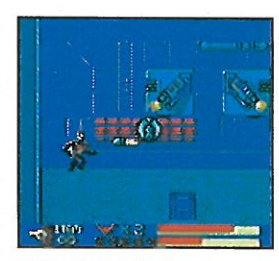
Cientos de enemigos tratarán de impedir nuestro avance.



Algunos son realmente feos. Hazles un favor liquidándolos.



En ocasiones, incluso tendremos que manipular interruptores.



Si no estamos atentos, un misilillo acudirá a saludarnos.







El bueno de nuestro mayordomo cuidará de nosotros.



Será un enemigo muy listo, pero de decoración, el Joker no tiene ni idea.

Batman of the Future

Vuelve el beat'em up

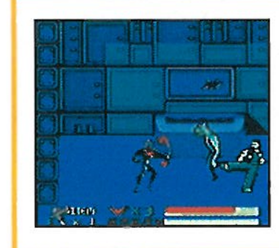
Ubi Soft nos acerca de nuevo a un viejo conocido de la afición, **Batman, esta vez enrolado en el futuro,** encarnado en un nuevo y joven personaje a las órdenes de Bruce Wayne, el antiguo propietario del bat-traje.

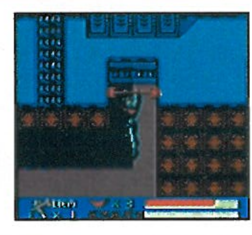
La nueva aventura del hombre-murciélago es un **beat'em up** en el que debemos enfrentarnos a sus habituales (y peores) enemigos. Así, tenemos que recorrer las calles de Gotham City repartiendo golpes a la vez que saltamos y exploramos los **caminos alternativos** que se nos ofrecen y que van introduciendo algún **toque plataformero.**

A lo largo de la aventura encontraremos múltiples objetos con los que derrotar a los innumerables enemigos y jefes de final de fase que salen al paso (**Bat-alas, nunchakus, escudos,** etc.) y que tendremos que administrar para salvar la cabeza en los momentos más peliagudos.

Bien estructurado y entretenido, Batman es uno de esos cartuchos que consiguen engancharnos, ofreciendo un **apartado técnico muy decente** y una variedad de situaciones que invitan a avanzar y a volver a explorar un nivel ya jugado.

No es McGyver, pero...



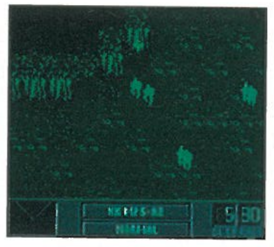




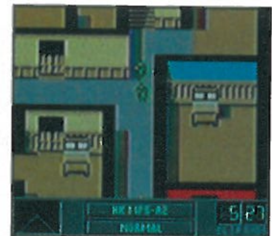
*...Batman podrá **utilizar diferentes objetos** que le facilitarán la vida en determinadas situaciones e incluso le ayudarán a alcanzar lugares en principio inaccesibles. ¡A pensar!*



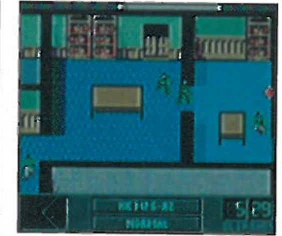
Para disparar a los terroristas, deben estar en el punto de mira.



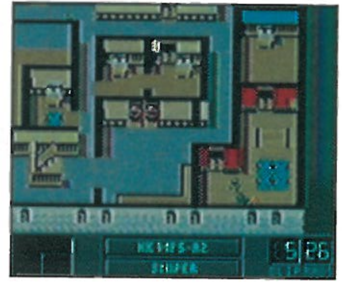
El modo de visión nocturna nos permite avanzar en la oscuridad.



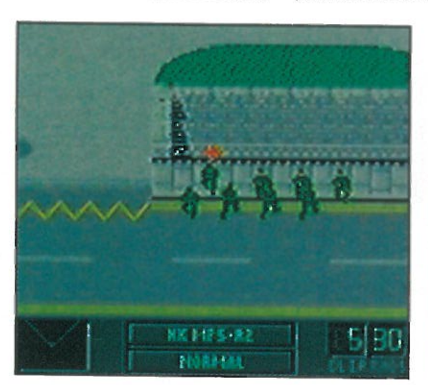
Esto está muy solitario. Aquí huele a chamusquina...



Vemos dos enemigos. Como nos descubran se va a liar una buena.



En el modo francotirador se nos ofrece una perspectiva más alejada del mapa, que permite disparar a nuestros enemigos desde un cobarde anonimato. Y es que, en la guerra, los valientes no duran mucho...



Nuestros hombres se parapetan detrás de un muro frente a la embajada. ¡Comienza la acción!



Llegamos al segundo piso. Roger. Aún nos queda mucho que explorar...

UBI SOFT
GAME BOY COLOR
ESTRATEGIA
8 MEGAS
16 NIVELES
BATERÍA: SÍ

información del juego



Precio 5.995 PTA

1 JUGADOR

NO COMPATIBLE GB

Tom Clancy's Rainbow Six

¿Cómo andas de **materia gris?**

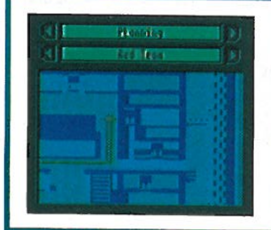
Ante nosotros aparece otro sorprendente y ambicioso título que intenta explotar las posibilidades de nuestra Game Boy al máximo. Y es que esta conversión del PC nos ofrece un **completísimo juego de estrategia** basado en las novelas del prestigioso escritor Tom Clancy.

En él debemos manejar a un **grupo antiterrorista** para cumplir objetivos por todo el planeta. Nuestra labor inicial será leer informes, elegir a los hombres, equiparlos y dividirlos en grupos. Posteriormente, y sobre un mapa, **coordinaremos sus acciones para lograr los objetivos** con el menor número de bajas posibles. Tenemos que cumplir 16 misiones con los hombres que disponemos al principio, aunque se nos permite repetirlas una vez completadas.

Una vez sobre el terreno, **donde ya pasamos a la acción,** manejaremos a cualquiera de los equipos que hayamos formado, mientras los demás cumplen el plan inicial al detalle. Dispondremos del armamento y los objetos que hayamos elegido antes. Pero, desafortunadamente, es aquí **donde flojea el cartucho,** porque ofrece un desarrollo lento, unos enemigos torpones que no suponen obstáculo alguno y unos compañeros que se atascan con demasiada facilidad, estropeando gran parte de la planificación inicial.

A pesar de esto, estamos ante un reto desafiante para **amantes de la estrategia,** que seguro que sabrán apreciar sus cualidades y que disfrutarán planificando misiones durante tardes enteras. Lástima que **la parte de acción no acompañe y que los textos estén en inglés.** Así que, fans del arcade, abstenerse.

Planificando desde las sombras







Una buena planificación es la base del éxito de nuestra misión. Si durante su desarrollo algo va mal, tendremos que volver a repasar los planes iniciales. Como pille al que nos delató...

El Análisis

GRÁFICOS **63**
Son poco detallados en general, limitándose a cumplir. Es difícil distinguir los enemigos de los rehénes.

MOVIMIENTOS **69**
Aunque el scroll es suave, el juego es algo lento y las animaciones muy escasas.

SONIDO **62**
Una música repetitiva y pocos sonidos, tampoco demasiado espectaculares, la verdad.

JUGABILIDAD **75**
El control es bueno y preciso. Pero el quid del juego reside en la planificación, así que si no te gusta la estrategia, vamos apañados.



ENTRETENIMIENTO **79**
Aquellos a los que les guste el tema tienen juego para semanas. 16 misiones y 3 niveles de dificultad son todo un reto.



TOTAL **75**

LISTA
DE ÉXITOS Y VENTAS

Estrenamos lista japonesa, arrebatada a la populosa revista Famitsu • En ella se vuelve a saborear el triunfo Pokémon: más de 700.000 unidades vendidas de la edición Crystal y más de 200.000 de la de N64. Y acaban de salir • En USA sin embargo, como en España, manda lo último de Zelda. Sí, gusta. •

LOS 20 RECOMENDADOS DE NINTENDO 64

1. MAJORA'S MASK
NINTENDO



2. PERFECT DARK
NINTENDO



3. MARIO TENNIS
NINTENDO

4. POKéMON SNAP
NINTENDO



5. MARIO PARTY 2
NINTENDO



6. THE WORLD IS NOT ENOUGH
ELECTRONIC ARTS
James Bond regresa de nuevo a Nintendo 64 con el sabor de sus mejores aventuras. La que firma Eurocom es de nota, tan alta como la que tuvieron GoldenEye o el mismísimo Perfect Dark."Cum laude".

7. MICKEY'S SPEEDWAY
NINTENDO

8. POKéMON STADIUM
NINTENDO



9. DONKEY KONG 64
NINTENDO
El juego de la familia Kong se mantiene entre los 10 primeros títulos de nuestra voraz lista. Algo debe tener, ¿no? Y para muchos incluso estaría el primero. ¡Qué cosas!

10. OCARINA OF TIME
NINTENDO

11. TONY HAWK
ACTIVISION

12. TUROK 3
ACCLAIM

13. DONALD DUCK
UBI SOFT

14. JET FORCE GEMINI
NINTENDO



15. RIDGE RACER 64
NINTENDO
Si no nos falla la visión, es el único juego de coches que se mantiene entre los recomendados. El juego es tan sólido como su posición. Se mueve un poco y tal, pero no hay quien le quite de aquí. Es bueno.

16. SUPER SMASH BROS
NINTENDO



17. DUCK DODGERS
INFOGRAMES
Si eres devoto de los héroes Warner... si te pirras por el pato Lucas... y encima te molan las aventuras plataformeras, deja ya de buscar. Acabas de encontrado el título que mejor te encaja. Aquí mismo.

18. RAYMAN 2
UBI SOFT

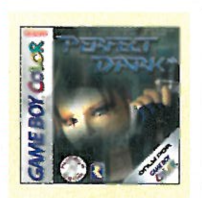


19. BANJO-KAZOOIE
NINTENDO
La temible pareja oso + pájaro vuelve de nuevo a la palestra gracias a que los chicos de Rare tienen a punto la segunda entrega. ¿Y a que no sabíais que ambas aventuras están interconectadas?



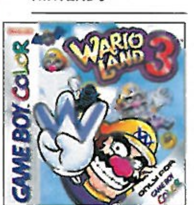
20. GOLDENEYE 007
NINTENDO

LOS 20 RECOMENDADOS DE GAME BOY



1. PERFECT DARK
NINTENDO
Y nuestra guía nos ha hecho abrir de nuevo los ojos a la maravilla portátil que ha programado Rare...

2. POKéMON PINBALL
NINTENDO



3. WARIOLAND 3
NINTENDO



4. DONKEY KONG COUNTRY
NINTENDO
Las plataformas se hicieron arte. Da gusto jugar en escenarios así de currados y con personajes así de...

5. TRADING CARD
NINTENDO

6. POKéMON ROJO/AZUL
NINTENDO

7. F-1 RACING
UBI SOFT



8. METAL GEAR SOLID
KONAMI
Si aún lo encontráis en alguna tienda, ni lo dudéis. Haceos con él rápido, antes de que se lo lleve otro.

9. TOMB RAIDER
THQ

10. ZELDA DX
NINTENDO



11. F-1 CHAMPIONSHIP 2000
EA

12. DRIVER
INFOGRAMES

13. CARL LEWIS
UBI SOFT



14. TUROK 3
ACCLAIM
Cartuchos jugables, ricos, con ritmo, interesantes, divertidos y difíciles... ¿hay muchos? Bueno, aquí tienes uno...

15. SUPERCROSS
INFOGRAMES



16. LUCKY LUKE
INFOGRAMES
Su amigo es el peligro... y un simpático caballo llamado Jolly Jumper. Si le buscas las cosquillas, él te enseñará sus pistolas y,,, unas plataformas que te vas a quedar de piedra.

17. VENGANZA MARCIANA
INFOGRAMES

18. TONY HAWK 2
ACTIVISION



19. TRACK & FIELD
KONAMI

20. SUPER MARIO BROS
NINTENDO

LOS 10 MÁS VENDIDOS DE N64
EN CENTRO MAIL



1. MAJORA'S MASK
NINTENDO
Pues ya veis. Polémico y lo que queráis, pero el más vendido. Exactamente lo que esperábamos. Vosotros también lo sabíais.

2. MARIO TENNIS
NINTENDO

3. POKéMON STADIUM
NINTENDO

4. MARIO PARTY 2
NINTENDO

5. POKéMON SNAP
NINTENDO

6. PERFECT DARK
NINTENDO

7. THE WORLD IS ...
EA

8. DONKEY KONG 64
NINTENDO

9. ISS2000
KONAMI

10. SUPER SMASH BROS
NINTENDO

LOS 10 MÁS VENDIDOS DE GB
EN CENTRO MAIL

1. POKéMON PINBALL
NINTENDO

2. POKéMON AMARILLO
NINTENDO

3. DKC
NINTENDO

4. TRADING CARD
NINTENDO

5. WARIOLAND 3
NINTENDO

6. SUPER MARIO BROS
NINTENDO

7. POKéMON AZUL
NINTENDO

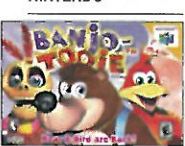
8. POKéMON ROJO
NINTENDO

9. DINOSAUR
UBI SOFT

10. RAYMAN
UBI SOFT

LOS 10 MÁS VENDIDOS DE N64
EN USA EN AMAZON.COM

1. MARIO TENNIS
NINTENDO



2. BANJO-TOOIE
NINTENDO

3. PAPERBOY
MIDWAY

4. KNOCKOUT KINGS
EA

5. TONY HAWK
ACTIVISION

6. BATMAN BEYOND
KEMCO

7. WWF:NO MERCY
THQ

8. QUAKE II
ACTIVISION

9. STAR WARS RACER
NINTENDO

10. WCW MAYHEM
EA

LOS 10 MÁS VENDIDOS DE GB
EN USA EN AMAZON.COM

1. LION KING 2
ACTIVISION

2. MARY KATE & ASHLEY
ACCLAIM

3. POKéMON SILVER
NINTENDO

4. POKéMON GOLD
NINTENDO



5. SUPER MARIO BROS
NINTENDO

6. AUSTIN POWERS 1
THQ

7. THE EMPEROR'S NEW GROOVE
ACTIVISION

8. QUEST FOR CAMELOT
NINTENDO

9. AUSTIN POWERS 2
THQ

10. TONY HAWK 2
ACTIVISION

LOS 10 MÁS VENDIDOS EN JAPÓN
SEGÚN FAMITSU

1. POKéMON CRYSTAL GB
NINTENDO



2. POKéMON STADIUM 2
NINTENDO

3. YUGIO DUEL MONSTERS 4
KONAMI-GB

4. MARIO PARTY 3
NINTENDO-N64

5. DRAGON QUEST III
ENIX-GB

6. BANJO-TOOIE
NINTENDO-N64

7. CUSTOM ROBO V2
NINTENDO-N64

8. SHIN MEGAMI
ATLUS-GB

9. TOTTOKO HAMU-TARO
NINTENDO-GB

10. HAMSTER PARADISE 3
IMAGINEER-GB

LOS 5 PRÓXIMOS ÉXITOS DE N64

1. POKéMON PUZZLE LEAGUE
NINTENDO/FEBRERO

2. AYDIN CHRONICLES
THQ/MARZO

3. BANJO-TOOIE
NINTENDO/ABRIL

4. EXCITE BIKE
NINTENDO/JUNIO

5. KIRBY 64
NINTENDO/JULIO

LOS 5 PRÓXIMOS ÉXITOS DE GBC

1. MARIO TENNIS
NINTENDO/FEBRERO

2. ALONE IN THE DARK
INFOGRAMES/MARZO

3. POKéMON ORO/PLATA
NINTENDO/ABRIL

4. POKéMON PUZZLE CHALLENGE
NINTENDO/JUNIO

5. NEW ZELDA
NINTENDO/OCTUBRE





MANUAL DEL JUGADOR
PERFECTO
POR LOS EXPERTOS DE
Nintendo Acción
GUÍA PARA SALVAR EL MUNDO, PASO A PASO
Mapas de todos los mundos
Cómo acabar con los enemigos
Localización de los corazones
Consigue todas las máscaras
POR SÓLO 795 PTA 4,78€
NINTENDO ACCIÓN
GUÍA MAESTRA
GUÍA MAESTRA ZELDA MAJ
THE LEGEND OF
ZELDA
MAJORA'S MASK
DESCUBRE TODAS LAS CLAVES DE ZELDA
YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO POR SÓLO 795 PTA

Sigue paso a paso la aventura de tu vida

ZELDA MAJORA'S MASK

PRIMERA PARTE

- Todas las claves para no perder la cabeza en tu viaje a través del tiempo.
- Localizamos las máscaras y te lo damos masca...dito.
- ¿Qué melodías encontrarás en cada nivel? Busca aquí.
- Resolvemos tus dudas más zéldicas. Pregúntanos, si te atreves...

Link vuelve "al tajo" dispuesto a evitar una gran tragedia en Campo Término, mundo paralelo a Hyrule. Además de salvar a estos pueblos y llevarse 'prestadas' algunas máscaras, nos librará del "almendruco" de Skull Kid. ¿Y todo para qué? Pues para que lo pasemos en grande.

EL BOSQUE PERDIDO

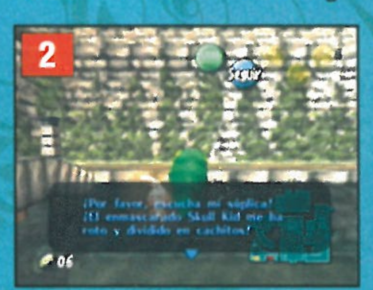
Aquí comienza nuestra apasionante aventura, instantes después de que Skull Kid, el "almendruco" de la entradilla, nos robe la Ocarina y a nuestro querido amigo Epona. Bien pues ahora tienes que **correr en busca de Skull Kid que se ha adentrado en la cueva de la izquierda.** Una vez que seas poseído por la Máscara Deku, **bucea en las flores Deku (1)** para llegar a la plataforma de la derecha y así entrar en la **parte subterránea del reloj.** Sube para hablar con el vendedor de la **tienda de máscaras felices** y sal a Ciudad Reloj.

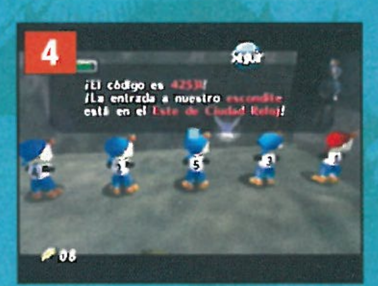
CIUDAD RELOJ

- **Melodías: Canción del Tiempo, Canción de Curación.**

Ahora que eres **Link Deku** con esa máscara, tienes que **conseguir la Ocarina** para poder quitártela. ¿Qué pasos debes seguir? Ve al **Lavadero (2)** para conseguir el hada que debes llevar a la **Fuente del Hada** que hay al Norte de la ciudad. La **Gran Hada (3)** te recompensará con la **barra de magia** para que puedas **disparar burbujas.** Sal de aquí y, con tu nueva habilidad, **rompe el globo** que está intentando alcanzar el Bomber para que te proponga un juego. Consiste en **encontrar a sus amigos**







OBJETOS



BOLSA DE ADULTO

Ingresa 200 Rupias en el banco al Oeste de Ciudad Reloj. Con ella podrás guardar ¡¡200 Rupias!! Para conseguirlas, **busca en los arbustos en Campo de Término.** Si usas a Link Deku con tu ataque giratorio, no habrá problema.

SACO DE BOMBAS



Tienes que **evitar que el ladrón le robe el saco** a la anciana en la noche del primer día. Al día siguiente **podrás comprarlo en la Tienda de Bombas.**



(4) para **conseguir la clave que nos lleva a su guarida.** Los dos primeros chavales los encontrarás uno **detrás del árbol y otro detrás del tobogán.** Los dos siguientes están al **Este:** uno en el **tejado del Bar Lácteo** y el otro se esconde bien en una **caja** o bien donde la **campana que hay sobre la Posada del Puchero;** el último Bomber lo debes buscar al **Oeste** de la ciudad.

Una vez localizados (usando tu **ataque giratorio** podrás detenerles fácilmente) conseguirás la contraseña. Habla con el **Bomber** que se encarga de proteger el camino al **Observatorio Astronómico (5)**, para que te deje pasar con la contraseña. Dentro, localiza las escaleras que hay detrás del Skulltula después de atravesar las plataformas saltando por el agua. En la siguiente sala, usa tu nuevo poder para **romper el horrendo globo gigante (6)**, sube al observatorio y habla con el dueño para que te deje echar una ojeada. Divisa la **parte superior de la Torre del Reloj (7)** (utilizando el zoom) para observar a Skull Kid haciendo obscenidades. **Caerá una Lágrima Lunar al patio del observatorio.** Cógela y **localiza la Flor Deku dorada** que hay cerca del reloj **(8)**. Acepta **cambiarla por la Escritura de la Propiedad** para que puedas utilizar la flor.

Espera al día final, a eso de las **12 de la noche,** para que comiencen los fuegos artificiales y puedas subir a la **Torre del Reloj** donde se esconde Skull Kid **(9)**. Una vez arriba, dispárale una burbuja al susodicho para que se le caiga la Ocarina que antes nos había mangado, y **Zelda nos enseñe la Canción del Tiempo.** Como no vas a poder hacer nada de momento, **regresa al primer día** para hablar con el vendedor de máscaras que vimos dentro del reloj. Además de enseñarte la **Canción de Curación (10)**, con ella podrás quitarte la máscara.

BOSQUE CATARATA

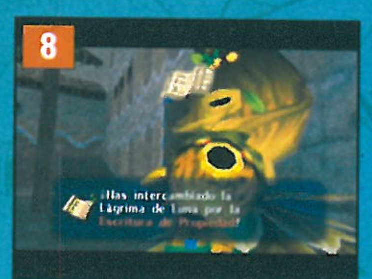
- **Melodías: Canción del Tiempo, Canción de Curación**

Desde el Campo de Términa, toma el **camino Sur** donde está el árbol con el dibujo de Skull Kid **(11)**. Tras un espléndido corto, tu misión aquí será **salvar a Koume** para poder llegar al

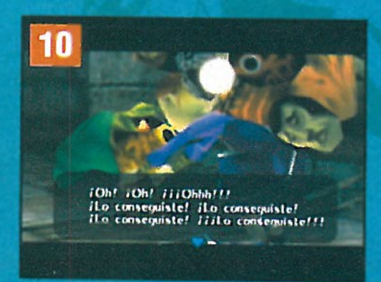










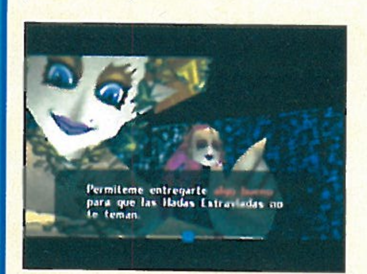




LOCALIZACIÓN DE LAS MÁSCARAS

CARETA DE GRAN HADA

Después de conseguir la barra de poder mágico, **coge otra hada del Lavadero, o la que hay al Este de la ciudad durante la noche.** Vuelve a la Fuente del Hada para que sea tuya. Con esta máscaras, te será mucho **más sencillo conseguir las hadas de los templos** y así obtener premios sorprendentes.



CARETA DE KAFEI

Adéntrate en la **Residencia del Alcalde**, que está al Este de la ciudad, muy cerca del camino al observatorio, y habla con la mujer



que encuentras en la habitación de la derecha. **Con esta careta podrás preguntar por Kafei para completar una bella historia de amor.**

CARETA EXPLOSIVA

En la **zona Norte** de la ciudad, durante el primer día, más o menos a eso de las **12 de la noche,** verás a



un ladrón apoderándose del saco de una pobre anciana. Golpéale con la espada si quieres esta careta. Con ella, **podrás hacer explotar paredes cuando no tengas bombas,** aunque perderás algo de vida, pero bueno, en fin...

CARETA DE BREMEN

Hay un **trotamúsico sentado en un tronco en el lavadero** durante cualquier día por la noche. Habla con él



para obtener esta máscara con la que **podrás hacer que los animales marchen.**

CAPUCHA DE CONEJO

A primeras horas del día final, toma la salida Sur de la ciudad y dirígete al **Camino Lácteo** para adentrarte en el rancho de Romani. Sigue el



camino y métete en el corral de los pollitos. Ponte la **Careta de Bremen** y se unirán a ti cuando marches. Unidos todos, la capucha será tuya. Con ella **podrás correr a una velocidad endiablada,** así que te recomendamos que siempre la lleves puesta porque el tiempo apremia.

CARETA DE KAMARO

Tomando la **salida Norte** de Ciudad Reloj, y marcando en el ídem las 12 de la noche, verás a un **hombre bailando encima de una seta gigante** a la que podrás llegar con la Capucha de Conejo. Entonces toca la Canción de Curación y será tuya. Utilidad: marcarse unos pasos.



Palacio Deku. Atraviesa el camino de los árboles sin hojas con murciélagos incluidos, olvídate del centro turístico y dirígete hacia el área donde está la **tienda de pociones mágicas** (12). Adéntrate en los **Bosques Misteriosos** con la **Capucha de Conejo,** habla con el mono y síguelo para poder hablar con **Koume** (13). Como seguramente no llevarás una **Poción Roja,** tendrás que salir para hablar con su hermana en la tienda de pociones. Además de conseguir una poción por la cara, te harás con la **primera botella** que hay en el juego. Dale la poción a Koume y sal del laberinto donde te estarán esperando tres monos que no te dejarán en paz hasta que no hables con ellos. Quieren encomendarte la misión de salvar a su hermano.

Dirígete al centro turístico para conseguir la **Cámara Pictográfica** y un fabuloso viaje a **Palacio Deku** (14), si hablas con Koume, que está oculta en el hueco. Cuando finalice el crucero, adéntrate en el palacio con la Máscara Deku puesta para que te dejen pasar.

PALACIO DEKU

- **Objetos: Judías Mágicas**
- **Melodía: Sonata del Despertar, Canción de Vuelo**

Aquí tenemos que conseguir hablar con el mono y para ello necesitamos unas **Judías Mágicas** que se esconden en la gruta que hay en los jardines de la derecha (15) (también puedes comprárselos al Deku que hay cerca del centro turístico, si no te quieres complicar la vida). En los jardines la acción se desarrolla a vista de pájaro. Te será útil para esquivar a los guardas y que **no te expulsen del palacio;** si juegas por la noche, podrás ver el campo de visión de los enemigos. Localiza la gruta para hablar con el vendedor: la primera vez que hables con él te las regalará y luego te las venderá por **10 Rupias;** no olvides tampoco coger **agua del manantial con la botella.**

Sal del palacio, sitúate frente a él, y sigue el camino de la derecha con Link Deku para atravesar el agua contaminada hacia la esquina del palacio (16). **Planta las judías y usa el agua de la botella** para que crezcan sobre la plataforma que te elevará a la parte superior. Si no has cogido el agua, puedes esperar a que sea **el segundo día** para que caiga una lluvia que haga crecer las judías. Una vez arriba, usa las **flores Deku** para llegar a la **prisión del mono;** aquí tendrás que ser muy preciso con los saltos (17) y preocuparte mucho de los enemigos que caerán a tus pies si les disparas una burbuja. Si caes, lo mejor **será dejarte ver por los guardas** para regresar a las afueras del palacio. Quítate la máscara para hablar con el mono, e intenta romper el palo (18) que sujeta con la espada. Te pedirá algún objeto para hacer mucho ruido: ponte de nuevo la Máscara Deku y saca la **Gaita Deku** (vía Ocarina) para aprender la **Sonata del Despertar** que abre la entrada al templo.

Cuando te expulsen los vasallos del rey, en lugar de ir donde plantamos las judías, dirígete hacia la plataforma que hay con una **Flor Deku** (19), también a tu derecha. Valiéndote de las flores Deku, ve hacia la plataforma que hay a la izquierda de la catarata acabando con los electrizantes enemigos (20). Después de que aparezca el búho, lee el contenido de la losa para aprender la **Canción de Vuelo** con la que podrás desplazarte rápidamente a las diversas localizaciones del juego. Usa la Flor Deku que tienes aquí para llegar al **Bosque Catarata,** tomando el camino de la siguiente plataforma que hay a la derecha de la catarata. Sigue el camino acabando con los Hiploop (21) hasta llegar a la plataforma con la estatua de un **búho que debes golpear con tu espada para guardar la posición** cuando quieras regresar. Saca la gaita y toca la Sonata del Despertar para que aparezca el templo.

TEMPLO DEL BOSQUE CATARATA

- **Objetos: Arco del Héroe**
- **Melodías: Oda al Orden**

Nuestro **primer templo** esconde en su interior a la **hija del Rey Deku.** Ayudarla

































a salir de aquí nos permitirá demostrar la inocencia del mono antes de que se lo carguen, así que ya sabes lo que toca si has jugado a los anteriores Zelda... y prepárate para lo bueno si es el primero que cae en tus manos.

De entrada, usa las flores Deku para llegar al otro lado y cruzar la puerta que lleva a la sala principal. Salta hacia la plataforma de la derecha donde están los **cuatro jarrones** para ayudarte a llegar a la puerta. Aquí usa de nuevo la Flor Deku para llegar al **cofre** (22) que esconde la **primera Llave Pequeña** del juego; vuelve a utilizar la flor para llegar a la puerta donde se esconden **tres tortugas** que protegen el **Mapa de Mazmorra.** La estrategia a seguir para acabar con ellas consiste en **bucear en las flores** (23) y esperar a que se acerque el enemigo. Acto seguido salta hacia la siguiente flor para repetir el proceso. Vuelve a la sala principal (24) y abre la puerta con la llave. **Empuja el bloque con el signo de Majora hacia delante** (25) y dirígete hacia la derecha donde te estará esperando una Skulltula: acaba con ella y sigue el camino para encontrarte de nuevo con el bloque que debes empujar de nuevo para dejar el camino libre. Vuelve donde la antorcha que está en la zona del Skulltula y enciende un **Palo Deku** (si no tienes ninguno, acaba con la Baba Deku que hay en la sala principal). Dirígete rápidamente con la **Capucha de Conejo** puesta hacia la izquierda. Tienes que activar la antorcha que abre la puerta a la sala con la Brújula, custodiada por los **Dragonfly** (26). Los podrás eliminar con el mismo sistema que utilizamos con las tortugas. De nuevo fuera, coge otro palo para encender la antorcha que hay subiendo las escaleras y **quema la tela de araña,** eso sí, siempre con la Capucha de Conejo puesta.

En el **pasadizo oscuro,** ponte la Máscara Deku y usa constantemente el ataque giratorio para llegar donde está la antorcha (27) que debes utilizar para encender las otras. Abierta la puerta, usa las flores para llegar al otro lado que lleva a la parte superior de la sala principal: activa el interruptor con el peso de Link y harás que aparezcan dos escaleras, pero en vez de bajar ahora, ve a la puerta que tienes a la derecha para **enfrentarte a Metal Dinalfos** (28). Podrás ganarle sin casi complicaciones si **utilizas con lógica tu espada y escudo** o le **disparas burbujas.** Cuando Metal sea historia, saldrá el **cofre con el Arco del Héroe.** Sal de aquí y dispara una flecha contra el **ojo dorado** (29) que tienes enfrente. Así podrás utilizar la Flor Deku para alcanzar la sala de Gekko que tiene la llave del enemigo del templo. Contra Gekko utiliza las flores para hacer que desmonte de su amiga la tortuga (30); inmediatamente usa el arco para dispararle cuando veas que se para, eso sí, centrándole primero.

De vuelta a la sala principal, sitúate en el interruptor de la parte superior y dispara una flecha contra la antorcha para que se eleve la plataforma giratoria. Cuando te subas a ella, sitúate detrás del fuego y localiza la **antorcha apagada** que enciendes disparando una flecha que primero atraviese el fuego (31). Una vez abierta la puerta, debes apagar el fuego que hay en las columnas activando el interruptor de la derecha. Hecho esto, dirígete a la Flor Deku que hay en la columna de la izquierda (no sin antes acabar con los Dragonfly para que no te molesten) para llegar a la flor de la segunda columna que lleva directamente a la sala del guardián.

Contra Odolwa la mejor estrategia es golpearle por detrás con la espada o lanzarle las bombas que encontrarás en cada una de las esquinas de la sala (32). Él te intentará herir si te pilla de frente y hará aparecer unas arañas para hacernos algo más complicada la tarea, aunque lo que en realidad pasa



LOCALIZACIÓN DE LAS HADAS

1. La primera sala del templo.
2. En el cofre de la primera sala del templo.
3. Acaba con la Baba Deku de la parte inferior en la sala principal.
4. Rompe los jarrones que hay a la derecha de la sala.
5. Donde conseguiste la llave pequeña, tira la colmena que hay en uno de los lados.
6. Mata el Skulltula en la sala de las antorchas.
7. Localiza la colmena que hay bajo la plataforma que usamos para quemar la tela de araña.
8. Después de quitar el agua envenenada, en la sala del bloque, nada en busca del hada con la Careta de Gran Hada puesta.
9. En el pasillo oscuro, acaba con los fantasmas para que aparezca un cofre.
10. Desde la parte superior de la sala principal, verás a una en un globo.
11. Haz que gire la plataforma para llegar al otro lado y usar la Flor Deku para llegar al interruptor que hay donde la antorcha apagada.
12. En la sala previa a Odolwa, en la tercera plataforma de la derecha.
13. En la sala previa a Odolwa, en la primera plataforma de la izquierda.
14. En la plataforma que hay sobre la anterior.
15. En la sala previa a Odolwa, desactiva el fuego y dispara una flecha contra la burbuja que hay en la columna de la derecha. Usa la Careta de Gran Hada para obtenerla.

Una vez obtenidas las hadas, sal del templo y localiza la Fuente del Hada desde la plataforma central del Bosque Catarata donde la estatua del búho. Libera las hadas para obtener un ataque giratorio más poderoso que consumirá parte de tu poder mágico.




27


28



29


30


31

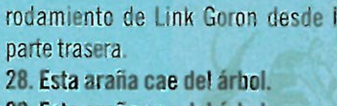


es que nos lo pone más fácil, pues esconde corazones en su interior. **Cuando empiece a atacar con los murciélagos**, corre con la **Capucha de Conejo** para que no te alcance y atácale donde más le duela. En el momento en que comience a **lanzar aros de fuego, céntrale y usa las flechas**, o mejor aún, lánzale bombas para que sea historia rápidamente. Coge los **Restos de Odolwa** para que el espíritu liberado de la máscara te enseñe la melodía **Oda al Orden**. Ahora aparecerás en la sala donde está la princesa, protegida por unas ramas que debes cortar para a continuación **introducir a la futura reina en la botella** (33). Lleva la botella a la Cámara del Rey Deku y suelta a la princesa para liberar al mono.

LA ESPANTOSA CASA DE LAS ARAÑAS

Equipado con la **botella, un Palo Deku, flechas, bombas, dos Judías Mágicas y la Máscara Goron**, dirígete hacia el atajo del pantano (donde te deja la barca de Koume, mira a tu derecha) para localizar la **casa de colores rojizo y amarillo** (34). Enciende el palo para quemar la tela de araña y adéntrate... si no le tienes pánico a las arañas. En la primera sala donde está la araña mutante, levanta las piedras para que aparezcan unos bichos que debes coger con la botella. Tu misión consiste en **localizar a las 30 Skulltulas doradas para obtener la Máscara de la Verdad.** Con ella podrás recopilar información de primera de las **Piedras Místicas** y leer la mente de los animales (35). Aquí te contamos dónde puedes localizar cada Skulltula.

1. En la **sala principal, rompe los jarrones** que hay nada más entrar a la izquierda.
2. **Suelta los bichos** enfrente de la pared que contiene un agujero.
3. **Suelta otros bichos** enfrente de la otra pared con agujero.
4. **En el agua** te espera otra simpática araña. Mmm, qué rico.
5. Hay otra **en uno de los pilares,** espera a que baje para acabar con ella.
6. Adéntrate en la habitación de la izquierda (si te sitúas cuando entras), ponte la **Máscara Goron** para romper las cajas.
7. Rompe la **segunda remesa de cajas** en esta habitación.
8. **Rompe la roca** con una bomba para **plantar una judía** (el agua la puedes coger de la sala principal de la casa). Sube en la hoja y acaba con la araña de la pared.
9. Sube las escaleras y acaba con la araña que hay **encima del bloque con una flecha.**
10. De nuevo arriba, verás otro arácnido **detrás de las antorchas.**
11. Abre la puerta para situarte en la parte superior de la **sala principal:** localiza la araña que hay **en una de las columnas.**
12. Usa la **Flor Deku para llegar a la otra flor que hay en el centro.** Mata la araña y vuela a por ella. Aprovecha para alcanzar el lado contrario.
13. Desde aquí, **suelta otro bicho** enfrente del agujero que hay en la pared. **Si no tienes** bichos los encontrarás en la siguiente sala.
14. Abre la puerta y **usa las flechas para tirar las colmenas** que hay en el techo.
15. **Sigue tirando colmenas** para encontrar una segunda araña.
16. **Baja y rompe los jarrones.**
17. Siendo **Link Goron**, sitúate detrás de los jarrones grandes y usa la técnica de rodar.
18. Una segunda araña aparecerá en los **jarrones.**
19. Enfrente del Deku dormido, usa la **Sonata del Despertar** para que te muestre un **camino oculto.**
20. **Usa la flor** para llegar a la siguiente plataforma. **Coge algunos bichos** y mata a la araña cuando baje.
21. En la siguiente habitación, **golpea al interruptor** para que aparezca la escalera con araña incluida.
22. Abajo hay otra araña, **justo detrás del pilar.**
23. Sube las escaleras, **planta las judías** y consigue la Skulltula Dorada que hay **encima de la entrada.**
24. Tira las **colmenas** que hay en el **techo.**
25. Adéntrate en el pasadizo. Una araña te espera **entre los arbustos.**
26. En las **colmenas del techo** hay otra más.
27. **Golpea el árbol** con la técnica de rodamiento de Link Goron desde la parte trasera.



28. **Esta araña cae del árbol.**
29. **Esta araña cae del árbol.**
30. **Esta araña cae del árbol.**

CARETA DE AROMAS

Después de **liberar a la Princesa** (36) **Deku,** podrás acceder al Santuario Deku. Está a la izquierda del palacio, puedes verlo ahora que el agua no está contaminada. A continuación ponte la **Careta de Conejo** y lánzate a hablar con el mayordomo. Síguele a toda prisa y obtendrás esta bonita careta de aromas con la que podrás **obtener pociones verdes** gratis en la **Tienda de Pociones Mágicas.**









EL CONSULTORIO DE ZELDA MAJORA'S MASK

Como buen Zelda, Majora's Mask está lleno de secretos y misterios a los que tarde o temprano tendréis que enfrentaros. Entonces os surgirán todas las dudas del mundo y querréis una mano amiga que las resuelva, ¿verdad? Bueno, pues aquí estamos. Este mes vamos a sacárnoslas nosotros de la manga, esto..., queremos decir que vamos a poner las más habituales, las que más rápido pueden surgiros una vez frente al juego. Pero para la próxima serán de verdad, así que esperamos vuestras cartas en: Hobby Press, Nintendo Acción, C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta. 28020 Madrid. Poned en el sobre Consultorio Majora's Mask.

ODA AL ORDEN

He conseguido la melodía "Oda al Orden" pero no le he encontrado ninguna utilidad. ¿Para qué sirve?



Únicamente sirve para **hacer llamar a los guardianes y que sujeten la luna** antes de que caiga sobre Ciudad Reloj. Para que tenga efecto, primero tendrás que **completar los cuatro templos.**

¿Y ESTO PARA QUÉ VALE?...

He conseguido la Escritura de la Propiedad a cambio de la Lágrima Lunar, pero no le he encontrado ningún uso... y encima para colmo me la quitan cada vez que vuelvo al primer día. No digáis que es justo, vaya.

Sirve para **obtener un corazón** en la **Posada del**





Puchero, utilizándola de papel higiénico para ayudar a un pobre hombre. Además, podrás intercambiarla por distintas escrituras para que los Deku comerciantes te dejen utilizar sus flores y así obtengas más corazones.

EL LADRÓN DE OBJETOS

Cerca del Camino Lácteo, en el Campo de Términa, un pájaro cuando no me roba la espada, me quita rupias o cualquier objeto importante ¿Qué debo hacer para recuperarlos?

Los podrás encontrar en la **Tienda de Curiosidades de Ciudad Reloj por la noche,**



al nada despreciable precio de 100 Rupias. Si golpeas al pájaro, podrás conseguir algunos objetos y Rupias.

UNA DE MÁSCARAS

He conseguido la Careta del Jefe del Circo, pero no la he podido encontrar ninguna utilidad. ¿Podéis decirme para qué sirve?

Además de ayudarte a conseguir la última máscara del juego, si la llevas puesta cuando proteges el carruaje de la hermana de Romani, **los bandidos no te atacarán.**





QUEREMOS SABER...

1. ¿Va a salir otro Zelda para N64?
2. ¿Sirve para algo enseñarle una canción al espantapájaros?
3. ¿Es necesario completar el Cuaderno de los Bomber para acabar el juego?
4. ¿Además de dar la hora, sirven para algo las Piedras Místicas?

1. **Este es el último Zelda para N64.** Pero esto no significa que no vayan a salir más. La venidera GameCube ya tiene reservada el regreso del héroe.



2. Sirve para **obtener dos trozos de corazón.** La canción que le enseñes se le olvidará cuando regreses al primer día.
3. **En absoluto.** El cuaderno sirve para no dejar pasar



ciertos eventos y ayudar a otras personas a conseguir corazones y máscaras.
4. Hombre... por servir, prueba **hacerlas explosionar con una bomba** para que salgan despedidas como un cohete. Si tienes la Máscara de la Verdad, podrás obtener pistas a lo largo del juego.

UN "PEQUEÑO" MALENTENDIDO

En el primer día, después de aparecer el cartero por la posada, cuando hablo con la encargada me da la llave de la habitación que no tenía reservada, ¿A qué es debido?, y ¿para qué sirve?

Esto ocurre porque **hay un Goron que se llama Link que tenía reservada una habitación.** Si te haces con la llave, lo podrás ver durante la segunda noche en la calle, frente a la posada. Con la llave en tu



poder, además de **completar la historia de Anju y Kafei,** podrás conseguir una Rupia Plateada en tu habitación.

NO PUEDO, NO PUEDO...

1. ¿Cómo puedo acceder al valle y a la bahía?
2. No consigo demoler la enorme roca que hay en el Camino Lácteo para acceder al Rancho Romani.

1. Primero debes conseguir la **Canción de Epona en el Rancho Romani,** porque sólo podrás acceder cogiendo carrerilla con tu caballo.
2. No sigas gastando más bombas, que no va por ahí. Tienes que conseguir el **Barril Explosivo del Pueblo**





Goron. Para eso, hazte con la Flecha de Fuego o vence a Goht. Localiza al vendedor en una entrada que hay en la pared y supera la prueba que te propone.

UNA DE ESPADAS

He conseguido la Espada Afilada, pero cada vez que salvo o tras utilizarla, siempre acabo perdiéndola. ¿No existe ninguna otra espada más fuerte y que no se pueda perder?

Hay dos espadas de esas características en el juego: la **Espada de Esmeril y la Espada de la Gran Hada.** La primera se consigue dando estos pasos: vence a Goht, hazte con la Espada Afilada, y dale el Polvo de Oro (que se consigue si quedas el primero en el circuito de carreras Goron) al encargado de la herrería. La segunda espada te la da la Gran Hada de la Amabilidad cuando recuperes las 15 hadas extraviadas del Templo de la Torre de Piedra.

Perfect Dark

SEGUNDA PARTE Y FINAL

No, no, en cuestiones de hacerse juegos, uno no se puede quedar a medias. Menos si la protagonista es una mujer como Joanna, tan bella, tan esbelta, tan... tan Joanna. Pero dejémonos de relajación babosa y, ¡a sacar pecho! La maja vestida tiene por delante las tres misiones más duras del juego. Si consigues terminarlas con nosotros, tendrás a tu disposición todos los minijuegos, para echarte partiditas rápidas, y todos los secretos que guarda la moza... Irresistible esto último, ¿verdad?

Misión 2: Base Datadyne

Objetivos

- Busca el ordenador portátil.
- Apaga matriz de potencia.
- Baja del servidor datos del accidente.
- Localiza lugar del accidente.

Max Danger y su increíble oportunismo han regresado para actualizar, otra vez, los objetivos de nuestra nueva misión **1**. Es indignante que a una persona la paguen por hacer esto. Mientras otras se dejan el pellejo luchando contra enormes arácnidos de metal reforzado, él seguramente va y viene como un repartidor de pizza alegre y despreocupado, ¡qué injusto!

En fin, al tajo: el **primer pasillo de cristal** al que llegas se bifurca en una sala y en otro pasillo que sigue hacia arriba. Avanza por este último (pasarás de largo otra bifurcación a la izquierda) eliminando varios soldados, registrándolos y recogiendo un botiquín hasta que un sillón te impida seguir adelante. Vuelve a la bifurcación que dejaste atrás y comprobarás que desemboca en una sala con dos guardias. Cada uno custodia un pasillo: el custodio de la izquierda lleva una **Fantom** que obviamente hay que requisar, siguiendo las medidas oportunas **2** **3**. Su pasillo va a dar a una sala en la cual aguardan un **rehén y un botiquín** **4**. Continúa avanzando por el pasillo del guardia de la derecha. Llegarás a un almacén en el que, tras un cajón de color verde, hay un **botiquín escondido** **5**. Sigue adelante por el pasillo localizado en la parte superior del almacén. Éste se volverá a bifurcar a mano izquierda, pero no prestes atención al desvío y continúa hacia arriba. Acabarás en la **sala donde se encuentra el portátil** **6**. Toma ahora el desvío del pasillo. Te conducirá hasta otro almacén donde tras otra caja, esta vez azul, se esconde un nuevo botiquín. Sigue por el pasillo que custodia el guardia. Llegarás a una habitación bloqueada por una puerta cerrada por combinación que te impide continuar **7**. **Ábrela con el portátil.** Desgraciadamente, nada bueno te espera al otro lado: deberás **eliminar a otro de esos arácnidos motorizados.** ¡Buena suerte!

Después de sacudirnos el hombro de polvo tras una tarea bien acabada, llegaremos a una sala donde dos pasillos se abren en la parte izquierda y otros dos a la derecha. Primero busca el botiquín en esa misma sala, pasado el segundo pasillo de la izquierda. Luego cruza la sala y métete por el segundo de la derecha (los dos conducen al mismo sitio, pero de esta manera sorprenderás a la mayoría de los guardias de espaldas). Llegarás a una habitación en la que se encuentra la **tarjeta** **8**. Cógela, sigue avanzando y acabarás saliendo a la sala principal. Ahora podrás abrir la puerta metálica. Más adelante te encontrarás de morros con dos pasillos. La primera puerta del de la derecha contiene otra tarjeta **9**. Y en la primera del de la izquierda desconectarás la matriz de potencia **10**. ¿Te acuerdas de los cuatro pasi-


1


2


3


4


5

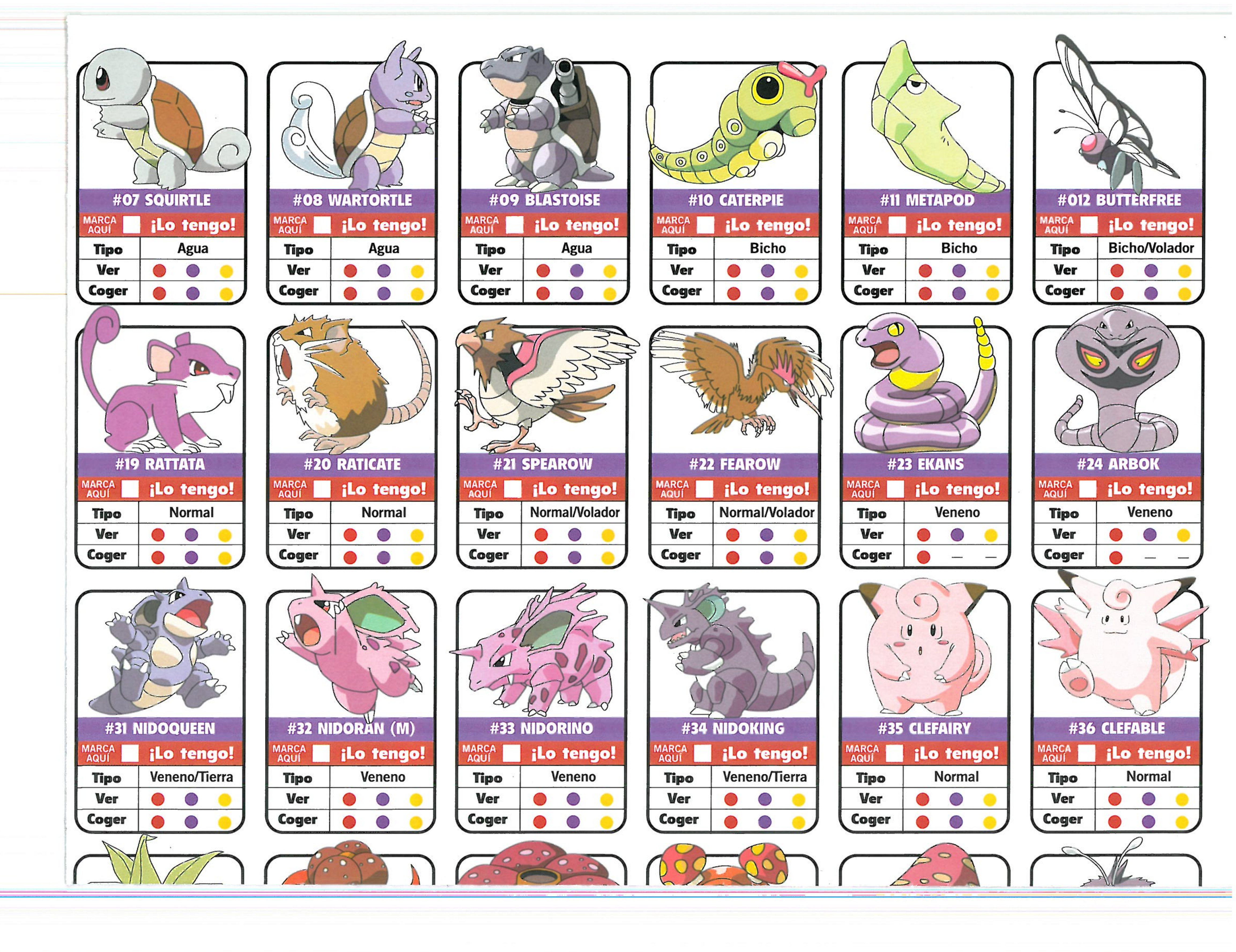

6


7

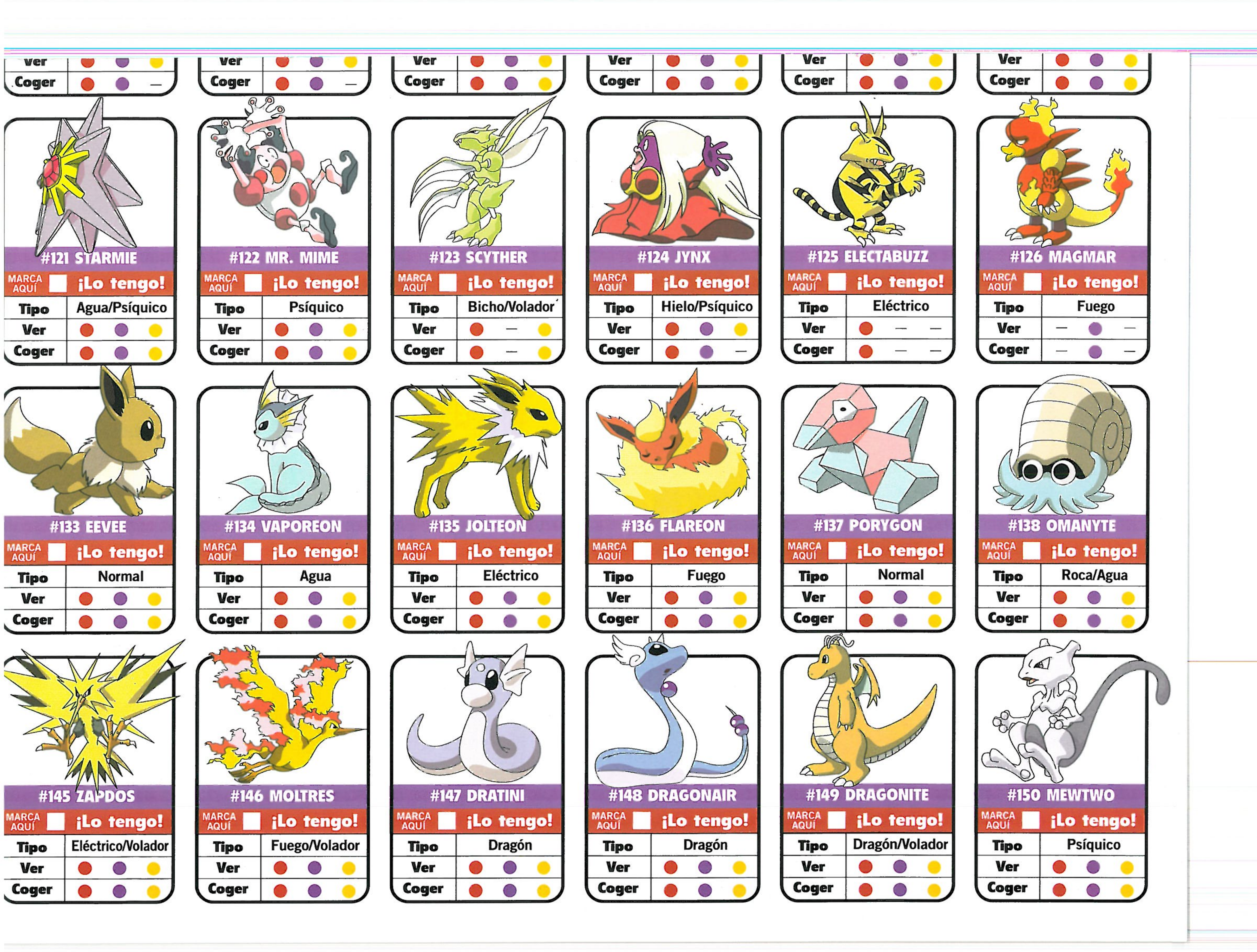
Mapa Mundo Po

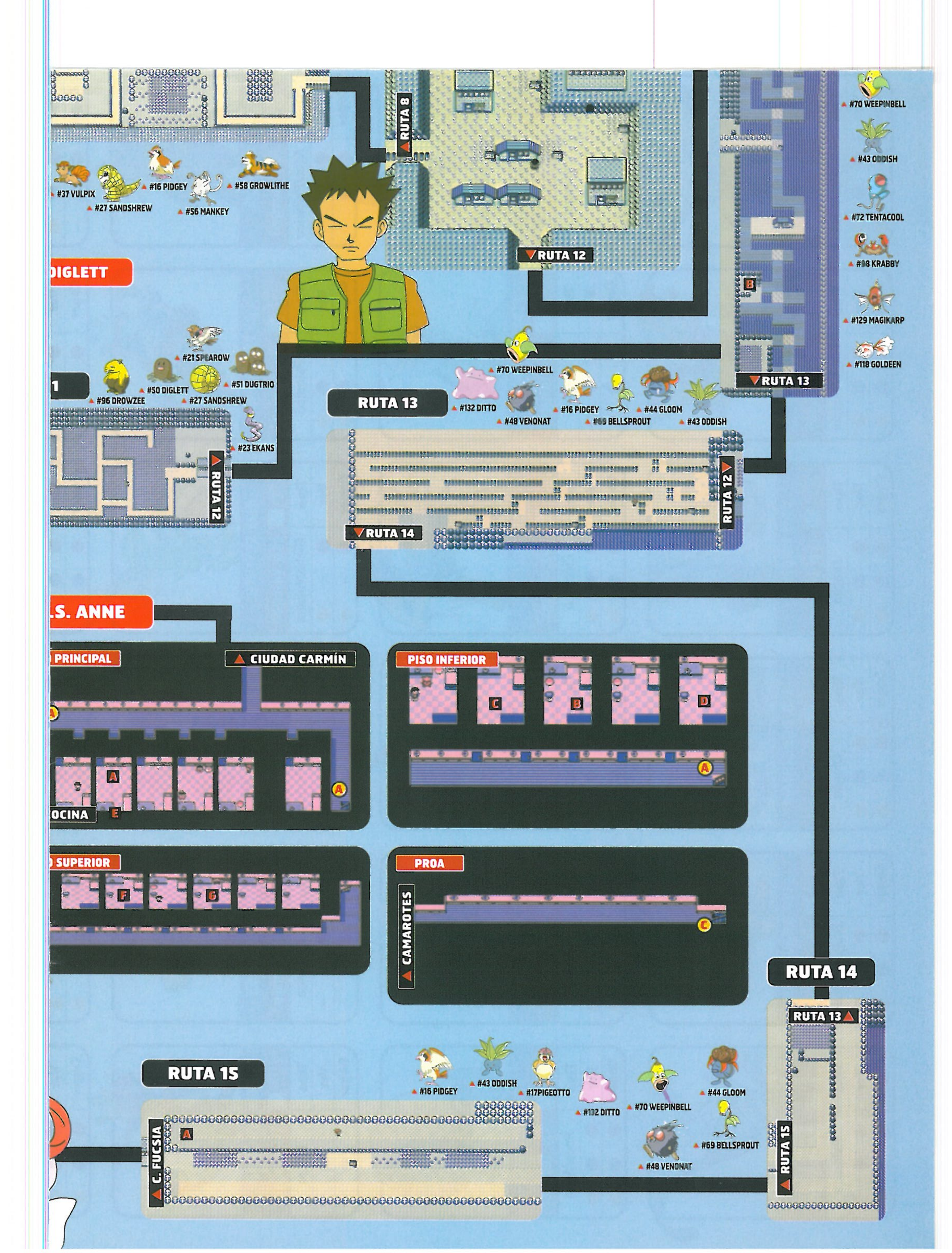
Comienza la aventura más apasionante de tu vida. Aquí tien





#07 SQUIRTLE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#08 WARTORTLE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#09 BLASTOISE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#10 CATERPIE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho
Ver
Coger
#11 METAPOD
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho
Ver
Coger
#012 BUTTERFREE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Volador
Ver
Coger
#19 RATTATA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#20 RATICATE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#21 SPEAROW
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal/Volador
Ver
Coger
#22 FEAROW
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal/Volador
Ver
Coger
#23 EKANS
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno
Ver
Coger — —
#24 ARBOK
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno
Ver
Coger — —
#31 NIDOQUEEN
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno/Tierra
Ver
Coger
#32 NIDORAN (M)
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno
Ver
Coger
#33 NIDORINO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno
Ver
Coger
#34 NIDOKING
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno/Tierra
Ver
Coger
#35 CLEFAIRY
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#36 CLEFABLE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger


Ver
Coger
Ver
Coger
Ver
Coger
Ver
Coger
Ver
Coger
Ver
Coger
#121 STARMIE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Psíquico
Ver
Coger
#122 MR. MIME
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico
Ver
Coger
#123 SCYTHER
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Volador
Ver
Coger
#124 JYNX
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Hielo/Psíquico
Ver
Coger
#125 ELECTABUZZ
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Ver
Coger
#126 MAGMAR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Ver
Coger
#133 EEVEE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#134 VAPOREON
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#135 JOLTEON
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Ver
Coger
#136 FLAREON
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Ver
Coger
#137 PORYGON
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#138 OMANYTE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Roca/Agua
Ver
Coger
#145 ZAPDOS
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico/Volador
Ver
Coger
#146 MOLTRES
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego/Volador
Ver
Coger
#147 DRATINI
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Dragón
Ver
Coger
#148 DRAGONAIR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Dragón
Ver
Coger
#149 DRAGONITE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Dragón/Volador
Ver
Coger
#150 MEWTWO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico
Ver
Coger



RUTA 8
#37 VULPIX
#27 SANDSHREW
#16 PIDGEY
#56 MANKEY
#58 GROWLITHE
RUTA 12
#70 WEEPINBELL
#43 ODDISH
#72 TENTACOOL
#98 KRABBY
#129 MAGIKARP
#118 GOLDEEN
RUTA 13
DIGLETT
#21 SPEAROW
#96 DROWZEE
#50 DIGLETT
#27 SANDSHREW
#51 DUGTRIO
#23 EKANS
RUTA 12
#70 WEEPINBELL
RUTA 13
#132 DITTO
#48 VENONAT
#16 PIDGEY
#44 GLOOM
#43 ODDISH
RUTA 12
RUTA 14
S.S. ANNE
PRINCIPAL
CIUDAD CARMÍN
COCINA
PISO INFERIOR
SUPERIOR
PROA
CAMAROTES
RUTA 14
RUTA 13
RUTA 15
#16 PIDGEY
#43 ODDISH
#17PIGEOTTO
#132 DITTO
#70 WEEPINBELL
#44 GLOOM
#69 BELLSPROUT
#48 VENONAT
C. FUCSIA
RUTA 15

CENTRAL ELÉCTRICA





CASA DEL MAR

#27 SANDSHREW
#24 ARBOK
#21 SPEAROW
#100 VOLTORB
#19 RATTATA

TÚNEL ROCA



#92 GASTLY
#104 CUBONE
#93 HAUNTER







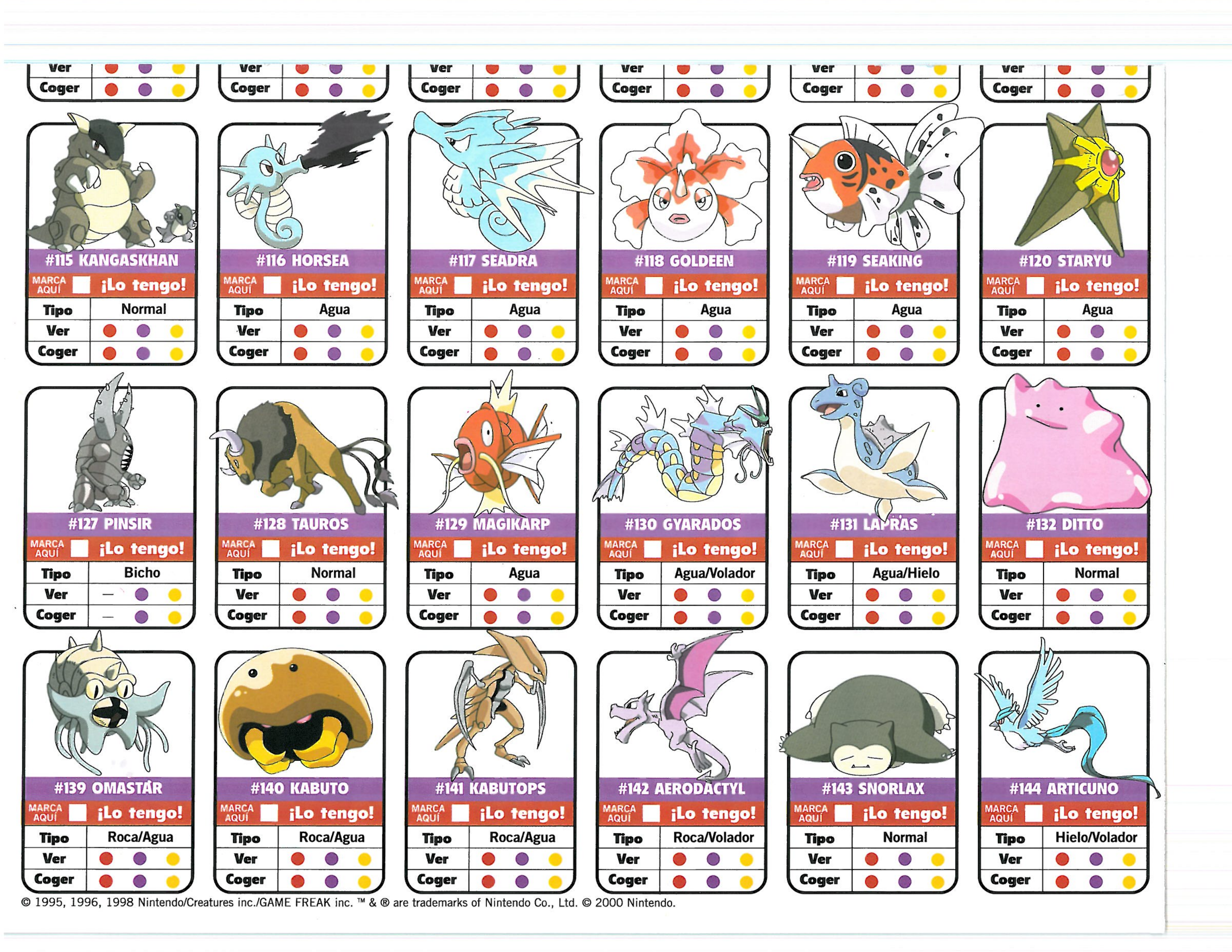


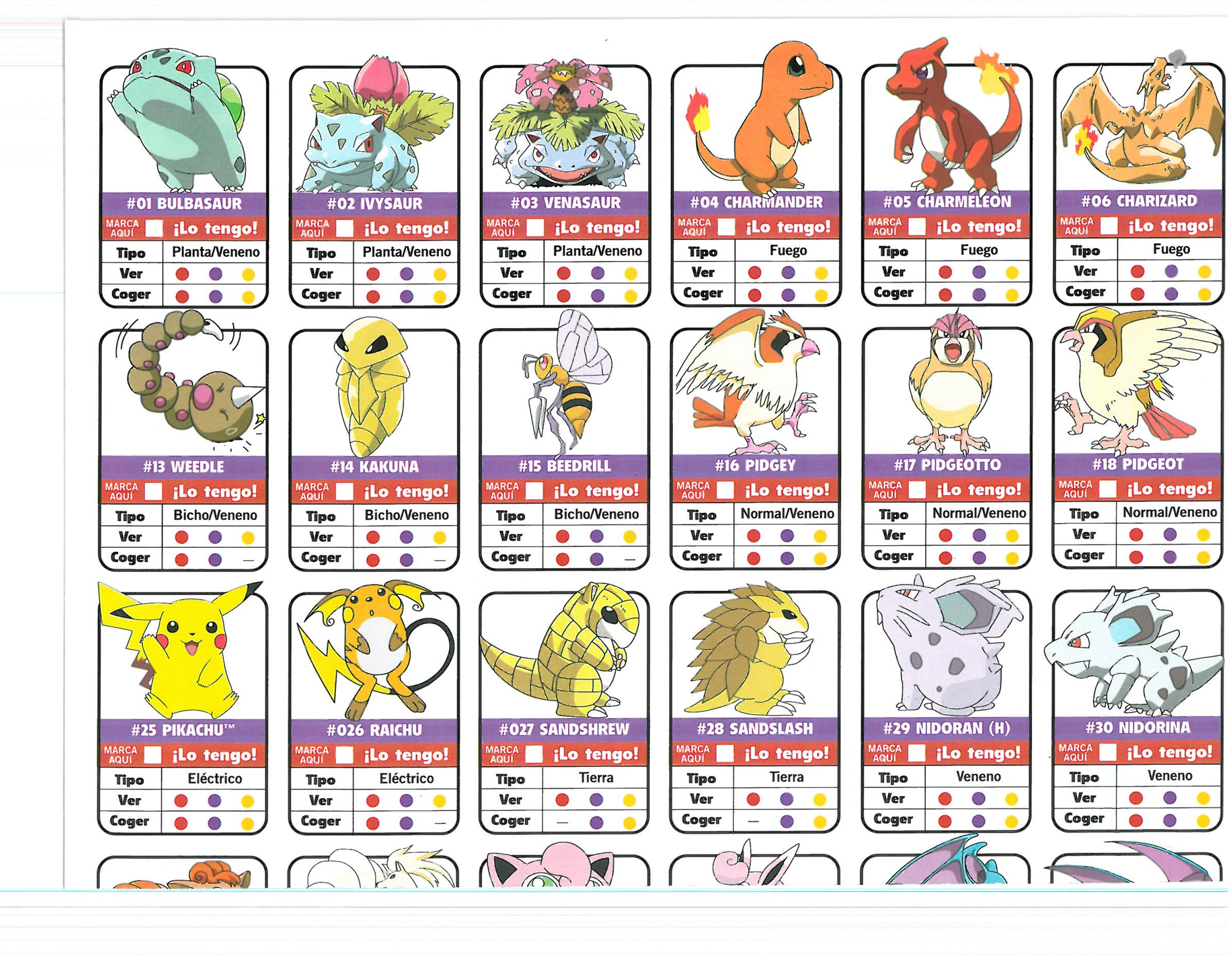









Ver
Coger
#115 KANGASKHAN
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#116 HORSEA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#117 SEADRA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#118 GOLDEEN
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#119 SEAKING
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#120 STARYU
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#127 PINSIR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho
Ver —
Coger —
#128 TAUROS
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#129 MAGIKARP
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#130 GYARADOS
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Volador
Ver
Coger
#131 LAPRAS
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Hielo
Ver
Coger
#132 DITTO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#139 OMASTAR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Roca/Agua
Ver
Coger
#140 KABUTO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Roca/Agua
Ver
Coger
#141 KABUTOPS
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Roca/Agua
Ver
Coger
#142 AERODACTYL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Roca/Volador
Ver
Coger
#143 SNORLAX
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#144 ARTICUNO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Hielo/Volador
Ver
Coger


#01 BULBASAUR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Veneno
Ver
Coger
#02 IVYSAUR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Veneno
Ver
Coger
#03 VENASAUR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Veneno
Ver
Coger
#04 CHARMANDER
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Ver
Coger
#05 CHARMELEON
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Ver
Coger
#06 CHARIZARD
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Ver
Coger
#13 WEEDLE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Veneno
Ver
Coger —
#14 KAKUNA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Veneno
Ver
Coger —
#15 BEEDRILL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Veneno
Ver
Coger —
#16 PIDGEY
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal/Veneno
Ver
Coger
#17 PIDGEOTTO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal/Veneno
Ver
Coger
#18 PIDGEOT
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal/Veneno
Ver
Coger
#25 PIKACHU™
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Ver
Coger
#026 RAICHU
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Ver
Coger —
#027 SANDSHREW
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Tierra
Ver
Coger —
#28 SANDSLASH
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Tierra
Ver
Coger —
#29 NIDORAN (H)
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno
Ver
Coger
#30 NIDORINA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno
Ver
Coger

...kémon

...s todos los mapas al detalle para que nunca te pierdas.

CLAVES DE COLORES

- Ruta
- Subterráneo
- Mar
- Especial

CALLE VICTORIA

PRIMER PISO

A B A

ENTRADA

SEGUNDO PISO

C F E B E A D D C

SALIDA

#42 GOLBAT
#105 MAROWAK
#41 ZUBAT
#95 ONIX
#49 VENOMOTH
#67 MACHOKE

MESETA A...

RUTA 23

#27 SANDSHREW
#24 ARBOK
#28 SANDSLASH
#23 EKANS
#22 FEAROW
#132 DITTO
#80 SLOWBRO
#99 KINGLER
#117 SEADRA
#119 SEAKING
#21 SPEAROW

CIUDAD PLATEADA

#142 AERODACTYL
#141 KABUTOPS

RUTA 3
RUTA 2

RUTA 3

#39 JIGGLYPUF...

RUTA 2

C. PLATEADA
B A
C. VERDE

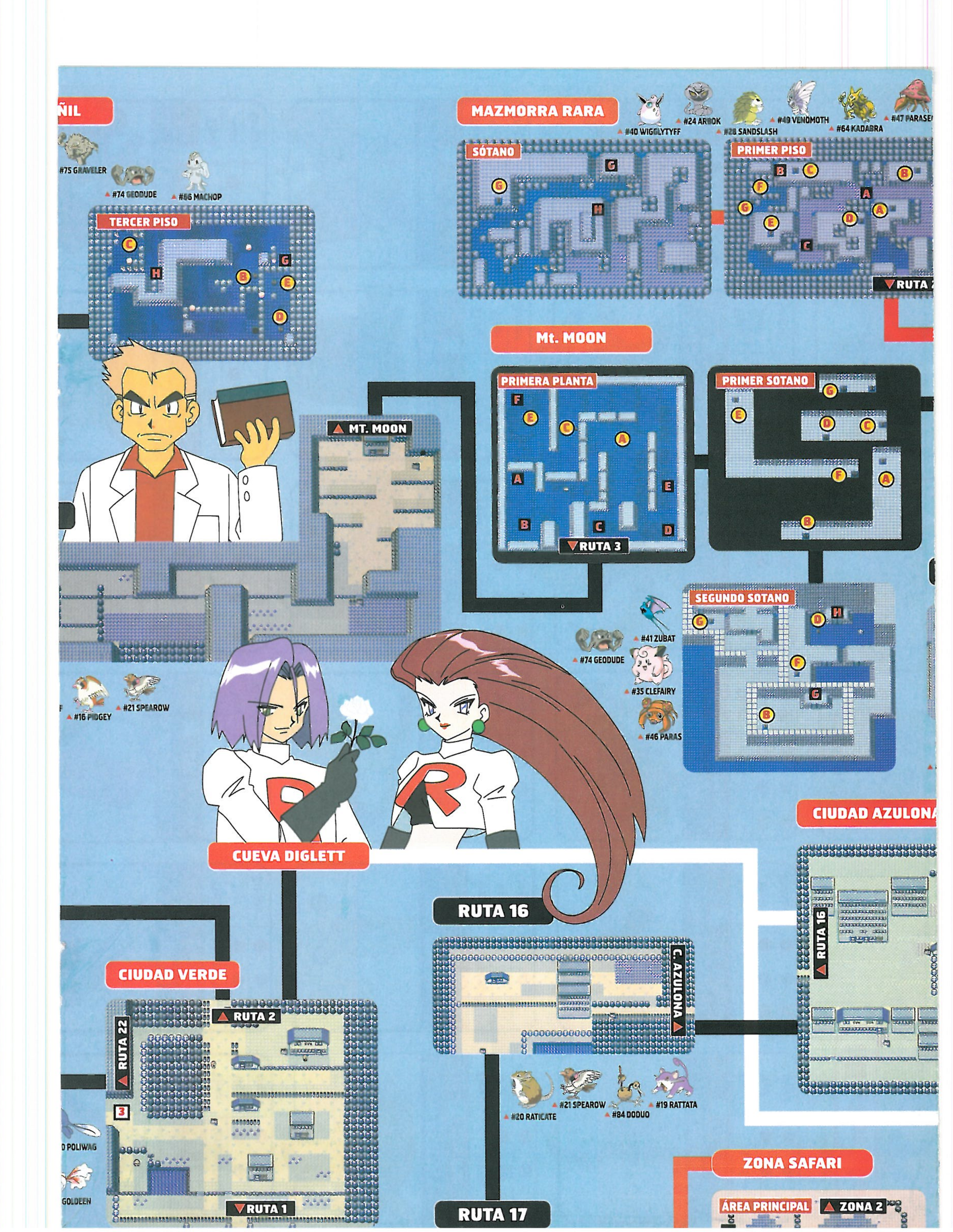
#16 PIDGEY
#10 CATERPIE
#13 WEEDLE
#19 RATTATA

BOSQUE VERDE

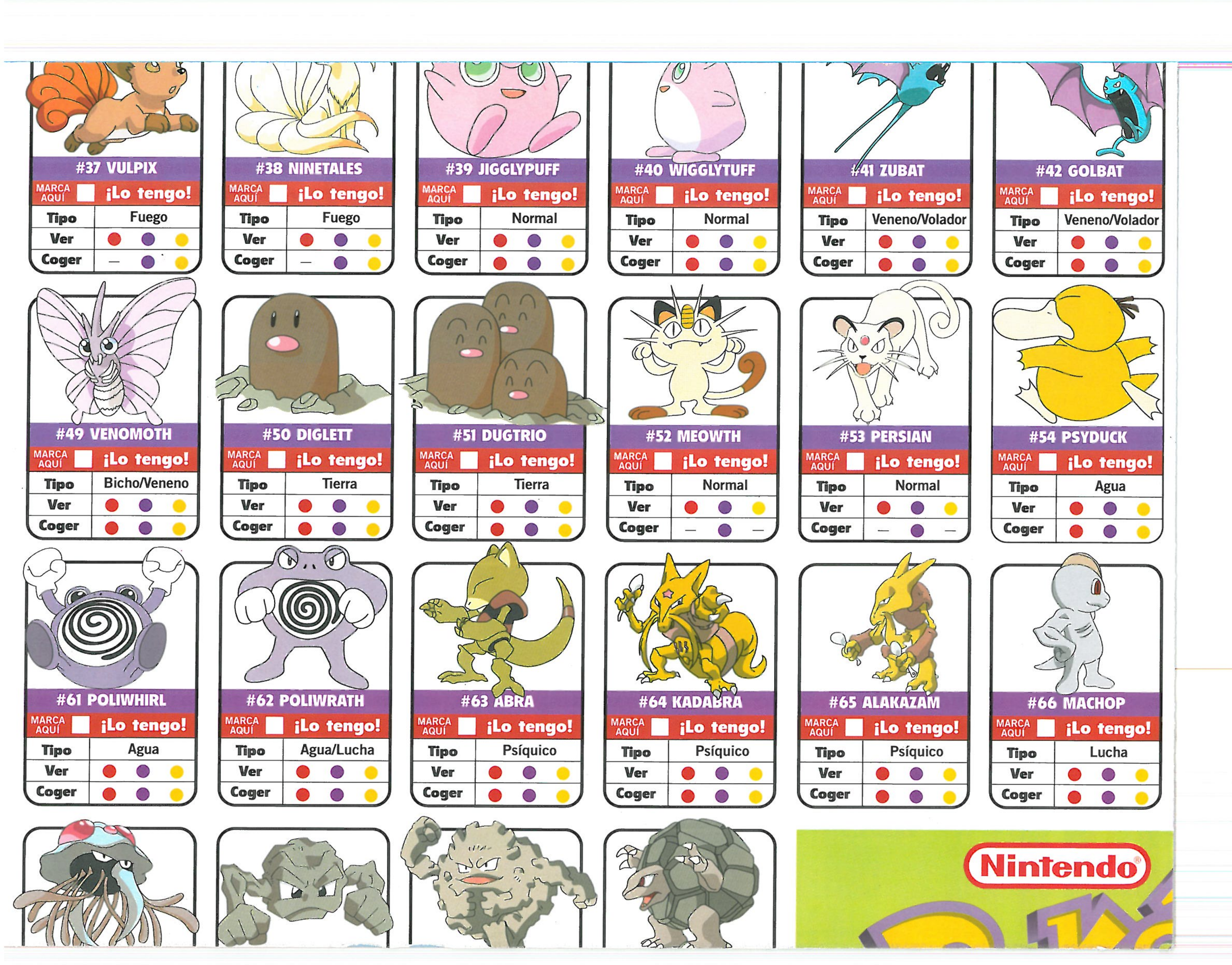
RUTA 2
C B A
RUTA 2

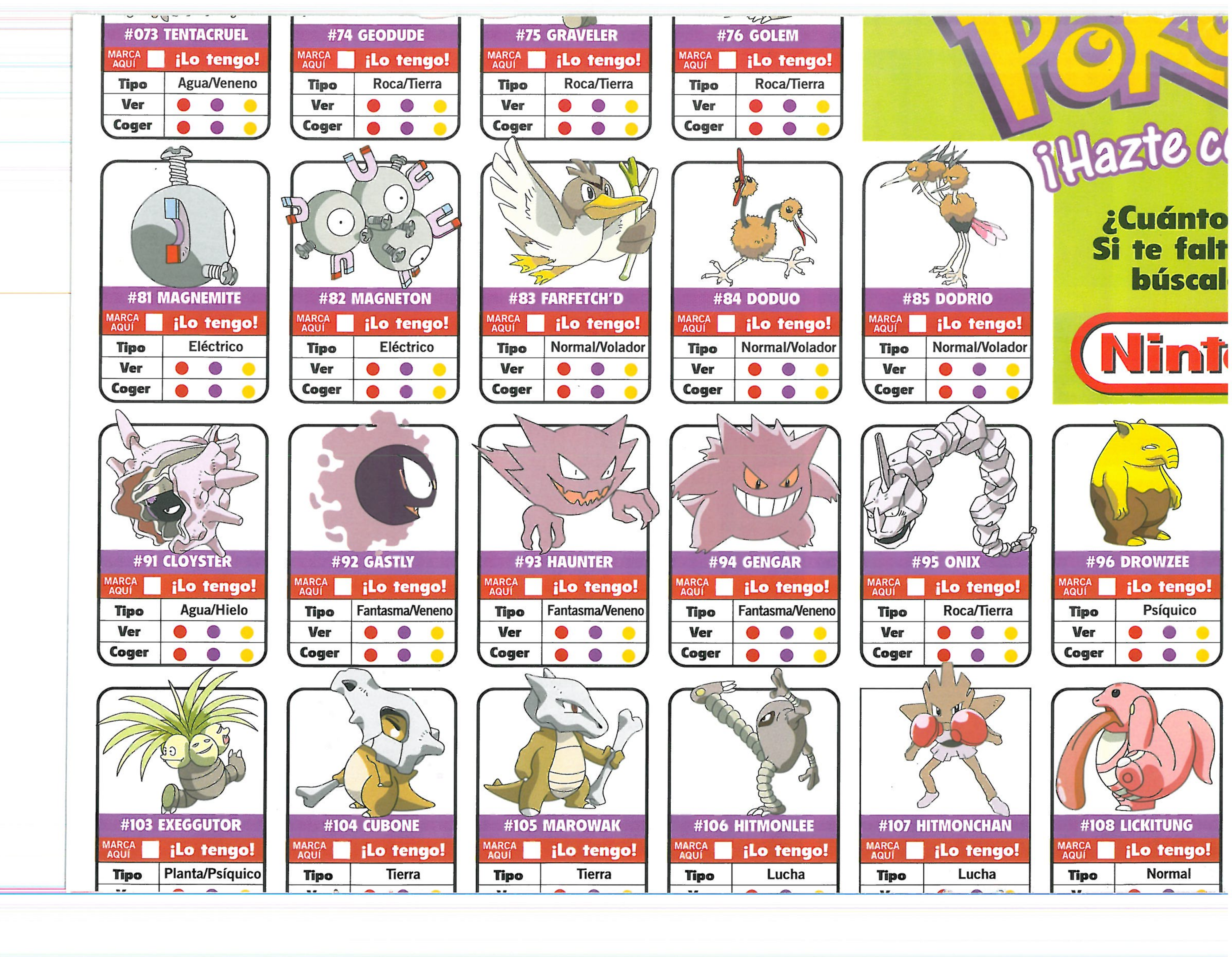
#10 CATERPIE
#25 PIKACHU
#11 METAPOD
#14 KAKUNA
#13 WEEDLE

#6...
#118...

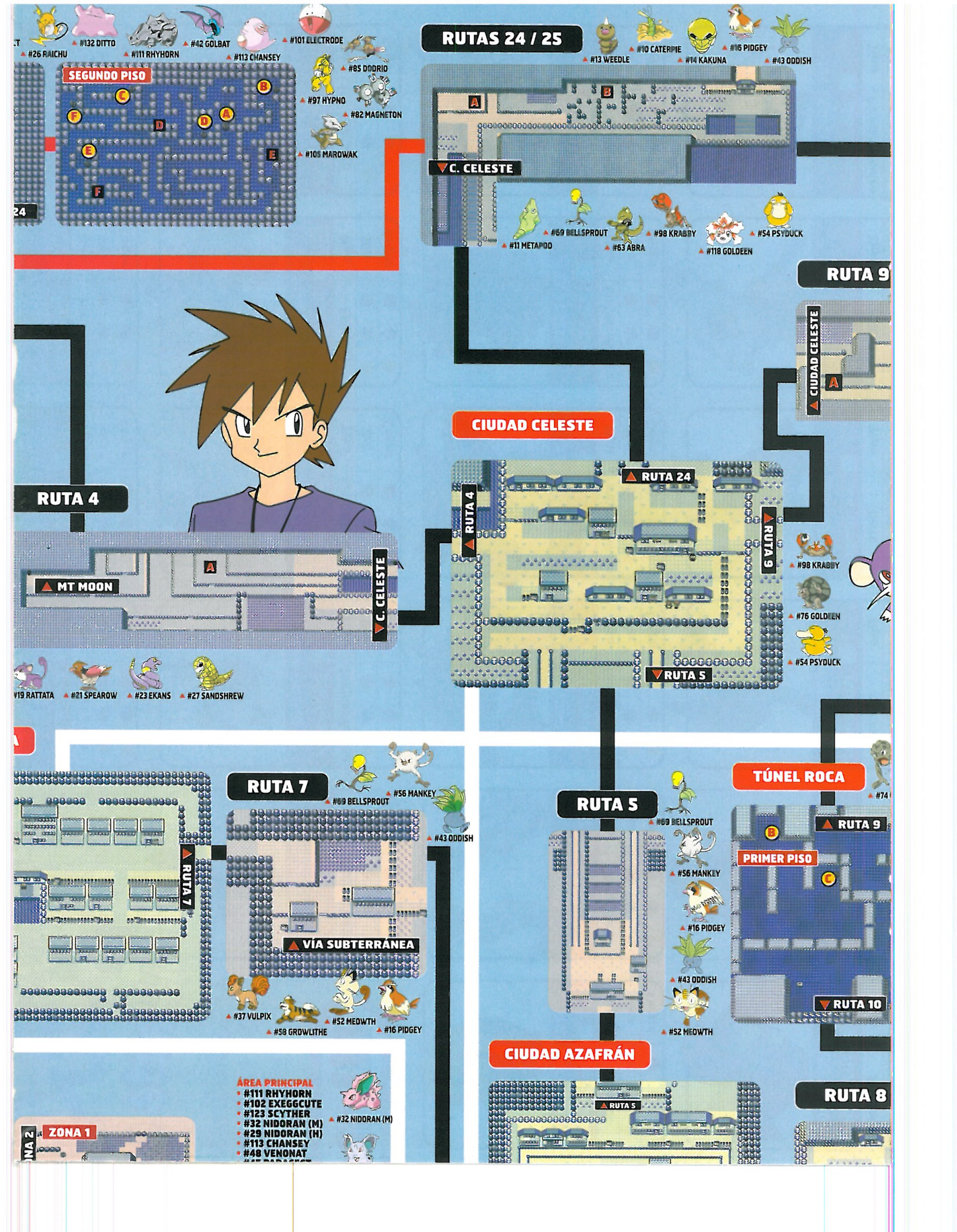


ÑIL
#75 GRAVELER
#74 GEODUDE
#66 MACHOP
TERCER PISO
MAZMORRA RARA
#40 WIGGLYTYFF
#24 ARBOK
#28 SANDSLASH
#49 VENOMOTH
#64 KADABRA
#47 PARASE
SÓTANO
PRIMER PISO
RUTA
Mt. MOON
MT. MOON
PRIMERA PLANTA
RUTA 3
PRIMER SOTANO
SEGUNDO SOTANO
#41 ZUBAT
#74 GEODUDE
#35 CLEFAIRY
#46 PARAS
#16 PIDGEY
#21 SPEAROW
CIUDAD AZULONA
CUEVA DIGLETT
RUTA 16
C. AZULONA
RUTA 16
CIUDAD VERDE
RUTA 2
RUTA 22
RUTA 1
POLIWAG
GOLDEEN
#20 RATICATE
#21 SPEAROW
#84 DODUO
#19 RATTATA
RUTA 17
ZONA SAFARI
ÁREA PRINCIPAL
ZONA 2

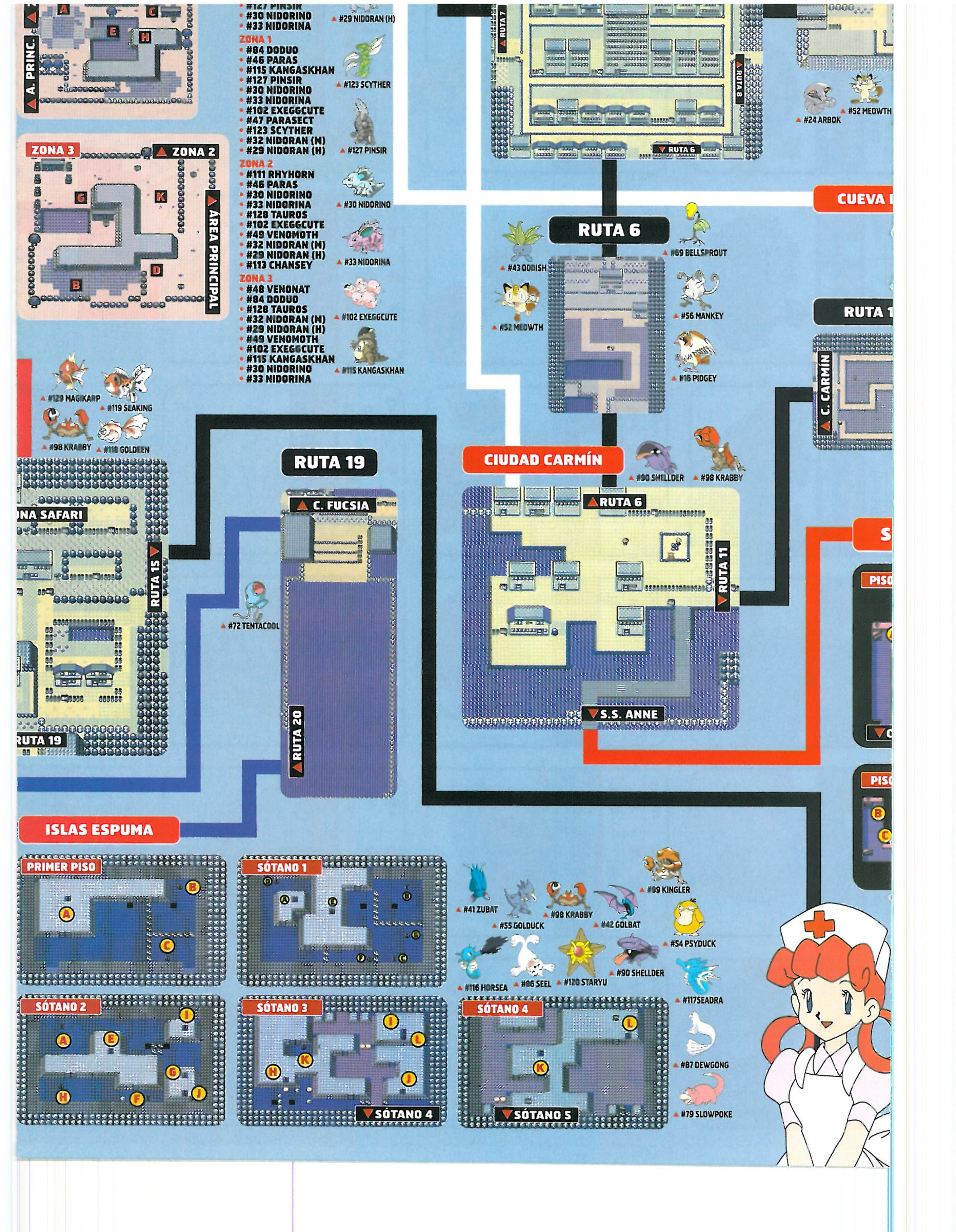

#37 VULPIX
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Ver
Coger —
#38 NINETALES
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Ver
Coger —
#39 JIGGLYPUFF
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#40 WIGGLYTUFF
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger
#41 ZUBAT
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno/Volador
Ver
Coger
#42 GOLBAT
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno/Volador
Ver
Coger
#49 VENOMOTH
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Veneno
Ver
Coger
#50 DIGLETT
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Tierra
Ver
Coger
#51 DUGTRIO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Tierra
Ver
Coger
#52 MEOWTH
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger — —
#53 PERSIAN
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
Ver
Coger — —
#54 PSYDUCK
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#61 POLIWHIRL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#62 POLIWRATH
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Lucha
Ver
Coger
#63 ABRA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico
Ver
Coger
#64 KADABRA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico
Ver
Coger
#65 ALAKAZAM
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico
Ver
Coger
#66 MACHOP
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Lucha
Ver
Coger
Nintendo®



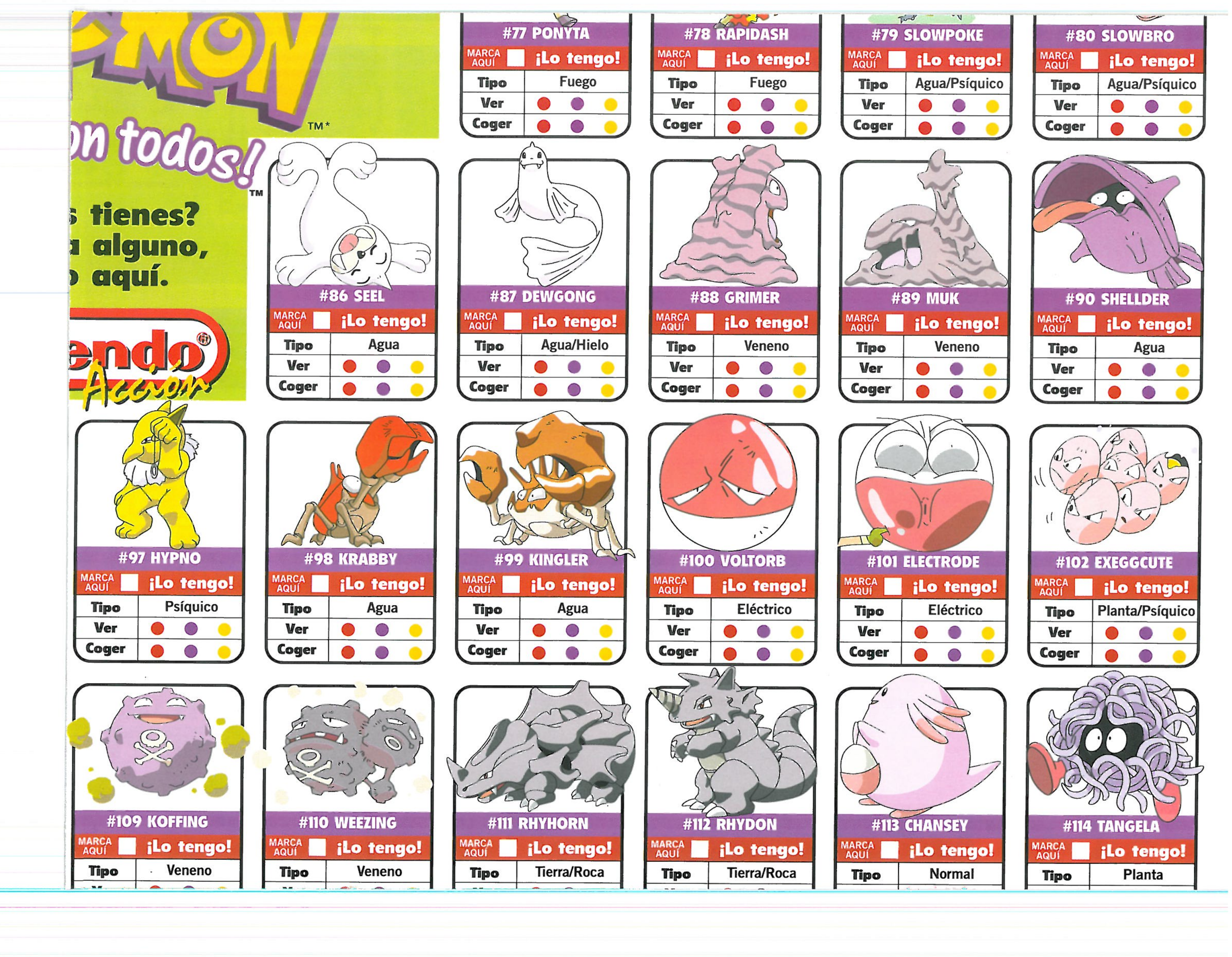
#073 TENTACRUEL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Veneno
Ver
Coger
#74 GEODUDE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Roca/Tierra
Ver
Coger
#75 GRAVELER
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Roca/Tierra
Ver
Coger
#76 GOLEM
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Roca/Tierra
Ver
Coger
¡Hazte c
¿Cuánto
Si te falt
búscal
Ninte
#81 MAGNEMITE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Ver
Coger
#82 MAGNETON
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Ver
Coger
#83 FARFETCH'D
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal/Volador
Ver
Coger
#84 DODUO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal/Volador
Ver
Coger
#85 DODRIO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal/Volador
Ver
Coger
#91 CLOYSTER
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Hielo
Ver
Coger
#92 GASTLY
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fantasma/Veneno
Ver
Coger
#93 HAUNTER
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fantasma/Veneno
Ver
Coger
#94 GENGAR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fantasma/Veneno
Ver
Coger
#95 ONIX
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Roca/Tierra
Ver
Coger
#96 DROWZEE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico
Ver
Coger
#103 EXEGGUTOR
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Psíquico
#104 CUBONE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Tierra
#105 MAROWAK
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Tierra
#106 HITMONLEE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Lucha
#107 HITMONCHAN
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Lucha
#108 LICKITUNG
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal



#26 RAICHU
#132 DITTO
#111 RHYHORN
#42 GOLBAT
#113 CHANSEY
#101 ELECTRODE
#85 DODRIO
#97 HYPNO
#82 MAGNETON
#105 MAROWAK
SEGUNDO PISO
RUTAS 24 / 25
#13 WEEDLE
#10 CATERPIE
#14 KAKUNA
#16 PIDGEY
#43 ODDISH
C. CELESTE
#11 METAPOD
#69 BELLSPROUT
#63 ABRA
#98 KRABBY
#118 GOLDEEN
#54 PSYDUCK
RUTA 9
CIUDAD CELESTE
CIUDAD CELESTE
RUTA 24
RUTA 4
RUTA 9
RUTA 5
RUTA 4
MT MOON
C. CELESTE
#98 KRABBY
#76 GOLDEEN
#54 PSYDUCK
#19 RATTATA
#21 SPEAROW
#23 EKANS
#27 SANDSHREW
RUTA 7
#69 BELLSPROUT
#56 MANKEY
#43 ODDISH
RUTA 7
VÍA SUBTERRÁNEA
#37 VULPIX
#58 GROWLITHE
#52 MEOWTH
#16 PIDGEY
RUTA 5
#69 BELLSPROUT
#56 MANKEY
#16 PIDGEY
#43 ODDISH
#52 MEOWTH
TÚNEL ROCA
RUTA 9
PRIMER PISO
RUTA 10
CIUDAD AZAFRÁN
RUTA 5
RUTA 8
ÁREA PRINCIPAL
• #111 RHYHORN
• #102 EXEGGCUTE
• #123 SCYTHER
• #32 NIDORAN (M)
• #29 NIDORAN (H)
• #113 CHANSEY
• #48 VENONAT
#32 NIDORAN (M)
ZONA 1

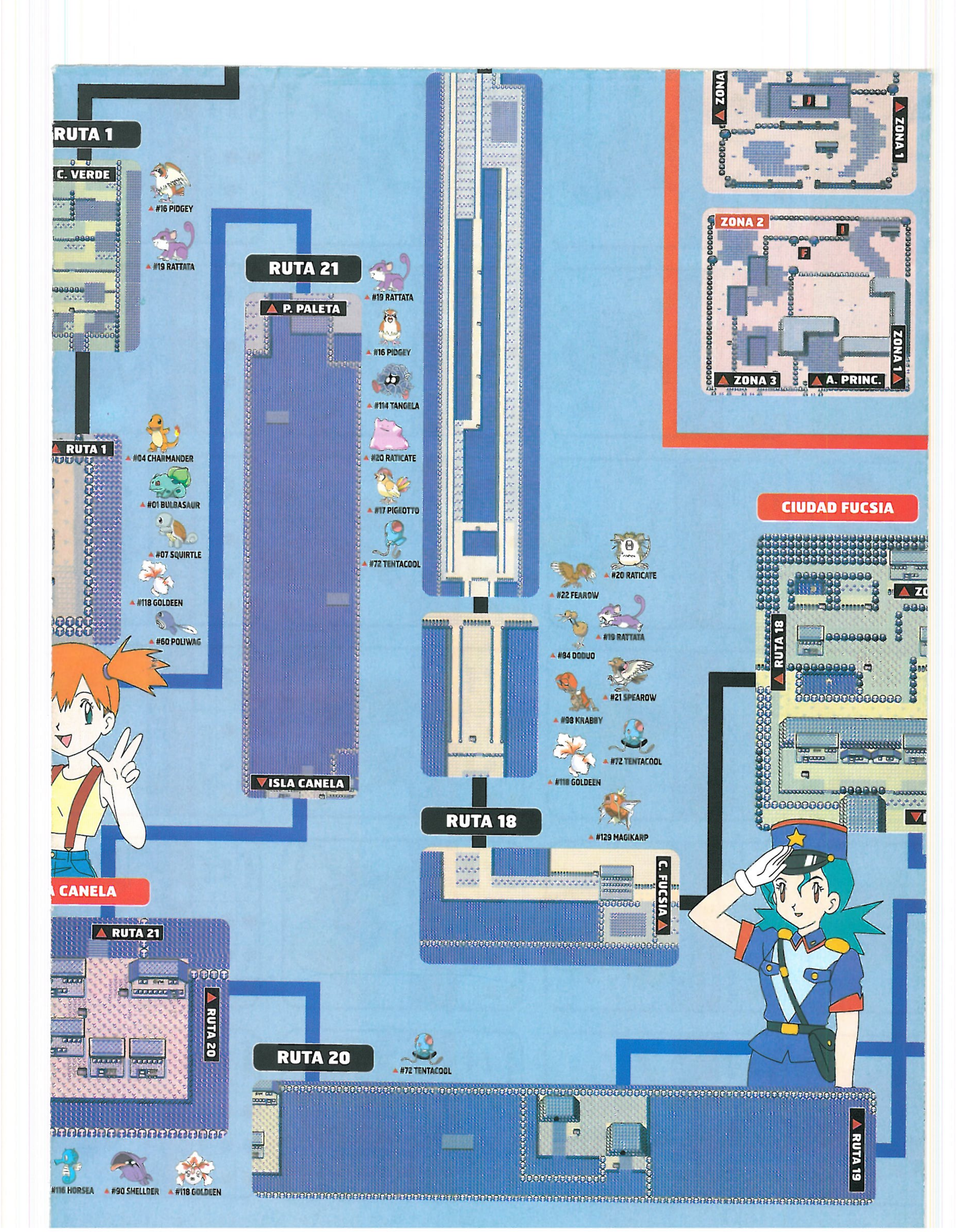


A. PRINC.
ZONA 3
ZONA 2
ÁREA PRINCIPAL
#127 PINSIR
#30 NIDORINO
#33 NIDORINA
ZONA 1
#84 DODUO
#46 PARAS
#115 KANGASKHAN
#127 PINSIR
#30 NIDORINO
#33 NIDORINA
#102 EXEGGCUTE
#47 PARASECT
#123 SCYTHER
#32 NIDORAN (M)
#29 NIDORAN (H)
ZONA 2
#111 RHYHORN
#46 PARAS
#30 NIDORINO
#33 NIDORINA
#128 TAUROS
#102 EXEGGCUTE
#49 VENOMOTH
#32 NIDORAN (M)
#29 NIDORAN (H)
#113 CHANSEY
ZONA 3
#48 VENONAT
#84 DODUO
#128 TAUROS
#32 NIDORAN (M)
#29 NIDORAN (H)
#49 VENOMOTH
#102 EXEGGCUTE
#115 KANGASKHAN
#30 NIDORINO
#33 NIDORINA
#29 NIDORAN (H)
#123 SCYTHER
#127 PINSIR
#30 NIDORINO
#33 NIDORINA
#102 EXEGGCUTE
#115 KANGASKHAN
RUTA 7
RUTA 8
RUTA 6
#24 ARBOK
#52 MEOWTH
CUEVA
RUTA 6
#43 ODDISH
#52 MEOWTH
#69 BELLSPROUT
#56 MANKEY
#16 PIDGEY
RUTA 1
C. CARMÍN
#129 MAGIKARP
#119 SEAKING
#98 KRABBY
#118 GOLDEEN
RUTA 19
NA SAFARI
RUTA 15
RUTA 19
C. FUCSIA
#72 TENTACOOL
RUTA 20
CIUDAD CARMÍN
#90 SHELLDER
#98 KRABBY
RUTA 6
RUTA 11
S.S. ANNE
PISO
PISO
ISLAS ESPUMA
PRIMER PISO
SÓTANO 1
SÓTANO 2
SÓTANO 3
SÓTANO 4
SÓTANO 4
SÓTANO 5
#41 ZUBAT
#55 GOLDUCK
#98 KRABBY
#42 GOLBAT
#99 KINGLER
#54 PSYDUCK
#116 HORSEA
#86 SEEL
#120 STARYU
#90 SHELLDER
#117SEADRA
#87 DEWGONG
#79 SLOWPOKE



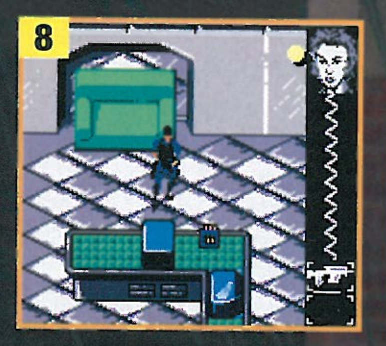
TM*
on todos!
TM
s tienes?
a alguno,
o aquí.
endo
Acción
#77 PONYTA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Ver
Coger
#78 RAPIDASH
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Ver
Coger
#79 SLOWPOKE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Psíquico
Ver
Coger
#80 SLOWBRO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Psíquico
Ver
Coger
#86 SEEL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#87 DEWGONG
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Hielo
Ver
Coger
#88 GRIMER
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno
Ver
Coger
#89 MUK
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno
Ver
Coger
#90 SHELLDER
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#97 HYPNO
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Psíquico
Ver
Coger
#98 KRABBY
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#99 KINGLER
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#100 VOLTORB
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Ver
Coger
#101 ELECTRODE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Eléctrico
Ver
Coger
#102 EXEGGCUTE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Psíquico
Ver
Coger
#109 KOFFING
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno
#110 WEEZING
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Veneno
#111 RHYHORN
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Tierra/Roca
#112 RHYDON
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Tierra/Roca
#113 CHANSEY
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Normal
#114 TANGELA
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta


#43 ODDISH
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Veneno
Ver
Coger —
#44 GLOOM
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Veneno
Ver
Coger —
#45 VILEPLUME
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Veneno
Ver
Coger —
#46 PARAS
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Planta
Ver
Coger
#47 PARASECT
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Planta
Ver
Coger
#48 VENONAT
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Bicho/Veneno
Ver
Coger
#55 GOLDUCK
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#56 MANKEY
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Lucha
Ver
Coger —
#57 PRIMEAPE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Lucha
Ver
Coger —
#58 GROWLITHE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Ver
Coger —
#59 ARCANINE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Fuego
Ver
Coger —
#60 POLIWAG
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua
Ver
Coger
#67 MACHOKE
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Lucha
Ver
Coger
#68 MACHAMP
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Lucha
Ver
Coger
#69 BELLSPROUT
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Veneno
Ver
Coger —
#70 WEEPINBELL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Veneno
Ver
Coger —
#71 VICTREEBEL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Planta/Veneno
Ver
Coger —
#72 TENTACOOL
MARCA AQUÍ ¡Lo tengo!
Tipo Agua/Veneno
Ver
Coger


RUTA 1
C. VERDE
#16 PIDGEY
#19 RATTATA
RUTA 1
#04 CHARMANDER
#01 BULBASAUR
#07 SQUIRTLE
#118 GOLDEEN
#60 POLIWAG
RUTA 21
P. PALETA
#19 RATTATA
#16 PIDGEY
#114 TANGELA
#20 RATICATE
#17 PIGEOTTO
#72 TENTACOOL
ISLA CANELA
ZONA
ZONA 1
ZONA 2
ZONA 1
ZONA 3
A. PRINC.
CIUDAD FUCSIA
#20 RATICATE
#22 FEAROW
#19 RATTATA
#84 DODUO
#21 SPEAROW
#98 KRABBY
#72 TENTACOOL
#118 GOLDEEN
#129 MAGIKARP
RUTA 18
RUTA 18
C. FUCSIA
CANELA
RUTA 21
RUTA 20
RUTA 20
#72 TENTACOOL
RUTA 19
#116 HORSEA
#90 SHELLDER
#118 GOLDEEN

llos a los que sólo entraste en los de la derecha? Bien, pues ahora vuelve sobre tus pasos y dirígete hasta los pasillos de la izquierda. Entra por cualquiera de ellos (esta vez sí da igual). Desembocan en un almacén donde debes buscar la sala que contiene el **servidor de archivos, otra tarjeta y una nueva arma: el Disruptor** (munición infinita y gran potencia de fuego) 11. Arrambla con todo y descarga los archivos 12. Ha merecido la pena, ¿verdad? Vuelve a subir arriba del todo hasta que te topes con otra puerta metálica. Ábrela con la tarjeta.

Sentimos decirte esto, pero **te han tendido una emboscada.** Por mucho que intentes luchar contra los soldados acabarás siendo capturado 13. Enseguida te contamos cómo salir.













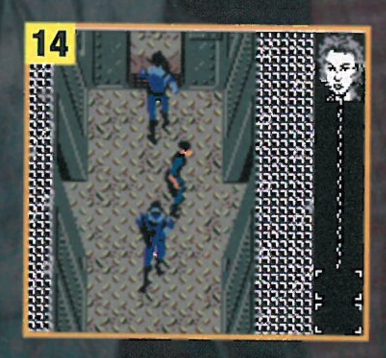
Misión 3: Pelagic 1

Objetivos

- **Destruir Pelagic 1.**
- **Huir en el helicóptero del barco.**

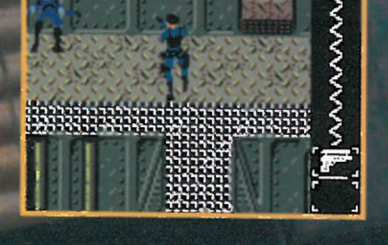
Desgraciadamente y para variar (prisionero con armas nunca fue buen prisionero) **nos han requisado todo el armamento.** Pero no desesperes; nada más comenzar, cruza el pasillo vigilado por dos guardias 14 hasta la siguiente habitación. Recuerda: **no corras.** En ésta reencontrarás tu inseparable **Falcon-2** con la que dar matarile a los ya mencionados 15. Baja por el pasillo hasta que, registradas las dos habitaciones que encuentras a ambos lados, llegues a un almacén. En él, además de los de turno y unos depósitos de no sé qué, hallarás un rehén al que sí, deberías rescatar 16. Una vez hecho esto, vuelve a subir por el pasillo y cruza la puerta con lucecitas en un lateral. Encontrarás dos puertas a la izquierda y una a la derecha 17, las tres con lucecitas. Las dos de la izquierda conducen a otro almacén en el que esperan **varios guardias** que te facilitarán **variados ítems.** La de la derecha, a otra habitación con escaleras 18. Súbelas. A continuación entra en la primera puerta que encuentres y rescata al rehén 19. Sin pausa avanza todo seguido a través de todas las habitaciones y áreas de descanso 20 hasta llegar a esta bifurcación 21. En lugar de continuar por el pasillo, entra por la puerta. Pasada esa habitación llegarás a otra en la cual un guardia, una vez "apaciguado", te cederá su flamante **Fantom** 22. Con ella y un botiquín que hay tras una de las literas, volverás al pasillo que anteriormente descartamos. Sigue avanzando hasta encontrarte otra puerta en la que te espera otro guardia que te regalará un reconfortante lingotazo de salud. Sigue subiendo pisos.

En esta planta utiliza la **Falcon-2** dada la colocación y orientación de los enemigos que irás encontrando. Entra en la primera puerta que te cruces y recoge el botiquín que los Reyes Magos te han dejado por anticipado 23. Sigue avanzando por el pasillo y registrando todas las habitaciones hasta llegar a la **nave alienígena** 24 que deberás destruir más tarde. Antes, y debido al **escaso tiempo** que te quedará una vez **activada la secuencia de autodestrucción,** deberás continuar por el pasillo limpiando toda la zona de indeseables hasta las escaleras. Hecho esto vuelve hacia la nave. Antes, también, de activar la secuencia, **recoge el Disruptor** 25 en la habitación adyacente. Activa la autodestrucción 26 y pon pies en polvorosa hacia las

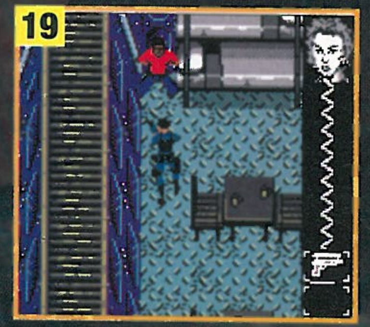












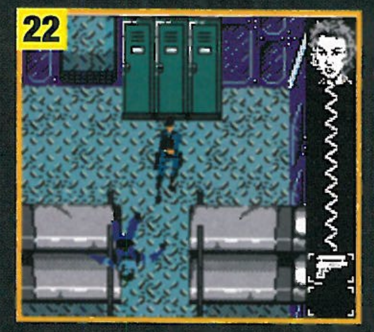


escaleras. Allí te aguarda otro indeseable, que se llama **Octopus Prime.**

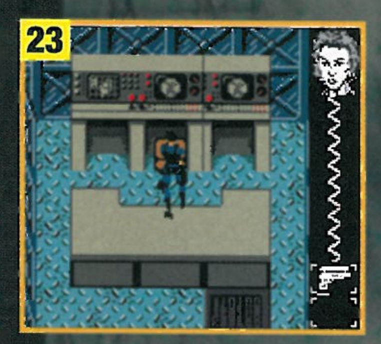
Tras derribar al inoportuno, avanza hacia abajo por la cubierta del barco hasta una bifurcación: por la izquierda da a un lugar sin salida en el que hay, detrás de dos chimeneas, un botiquín 27. Repuesto, vuelve y ve por el de la derecha hasta la puerta blindada 28. Avanza hasta llegar a la **nave** 29.



21



22



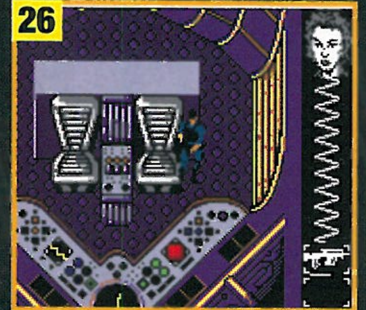
23



24



25



26



27



28



29



Misión 4: Instituto Carrington

Objetivos

- Evitar que dataDyne destruya el CG del IC.
- Matar a todo guardia de dataDyne.

Mala gente ésta de dataDyne. Se nos han metido cual ocupas en el instituto y para colmo nos han dejado bombas de recuerdo.

Una vez cojas el portátil y Max te informe de la situación, el tiempo comenzará a correr. Gira por el primer pasillo que encuentres a mano derecha nada más salir de la primera habitación 30, y avanza todo seguido hasta que llegues a un pasillo custodiado por un "ocupa". Gira en el primer desvío a la derecha, cruza la sala, cuidado con los pesados, gira a la derecha y vuelve a girar a la derecha otra vez (por un pasillo muy estrecho). Llegarás a la tan ansiada máquina de tabaco... digooo... **bomba** 31. Sal del pasillo y si, gira otra vez a la derecha, así llegarás al ascensor (o algo así). Ya **en el segundo piso, la cuenta atrás volverá a comenzar** así que pon pies en polvorosa sin perder tiempo registrando a los guardias (hazlo una vez desarmada la bomba). En la **tercera oficina se encuentra la susodicha** 32. Sube al **tercer piso.** Continúa avanzando pegado siempre a la pared de la izquierda (de Joanna) para llegar a la tercera bomba 33. Encuentra el ascensor (todo seguido). En el **tercer piso** la cosa se complica. Debes eliminar a todos los enemigos y **rescatar al rehén que hay en la única sala** al final. Usa la **ametralladora** hasta que un agradecido te ceda su escopeta. Cruza la puerta y desarma la bomba.



30



31



32



33



MINIJUEGOS

CAMPOS DE TIRO

El **orden de las dianas** en todos los campos de tiro es siempre **aleatorio** así que el único consejo que podemos darte es que **agudices tus reflejos** y, si aparecen dos dianas seguidas, dispares antes a la que salió primero; hazlo pulsando los **botones A + B simultáneamente y olvídate de recargar**. Coloca el punto de mira para que simplemente moviéndote en horizontal alcances todas las dianas; ganarás tiempo y precisión.



Ni que decir tiene que las niñas con ositos o los rehénes que aparecen no son delincuentes condenados a muerte. Derriba una de estas dianas y adiós a tu licencia...

Respecto al criterio para superar la prueba, debes saber que **dejando cinco dianas sin agujerear** (de las malas ¡acuérdate!), **tendrás que volver a intentarlo.**

PANELES DE CÓDIGOS

Haz gala de tu memoria y **apréndete el orden de los colores** (ayúdate de los tonos) ya que estos códigos también son siempre diferentes.

TRAVESÍA DEL RÍO

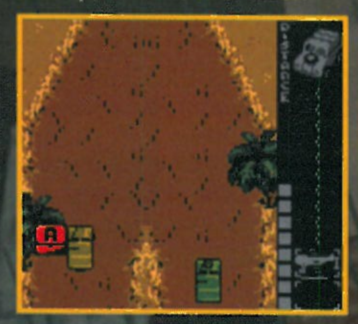
Desde tu recién agenciada **Zodiac** deberás **"acribillar" a todo bicho vivente** que se cruce por la pantalla. No dejes escapar ni una sola **caja de munición** (las marcadas con una "A") ya que si no pasarás a ser pasto de



tiburones. Por supuesto tampoco dejes a mal recaudo los **botiquines** que, literalmente, **caen del cielo** (aunque escasos). Trata, al igual que en los campos de tiro, de **mantener el punto de mira** aproximadamente **a la mitad de la pantalla** para que, sin realizar otro movimiento que no sea horizontal, tardes el menor tiempo posible en alcanzar y eliminar a los soldados. En el momento en que se acumulen **más de tres soldados en la orilla lanza una granada** (cajas marcadas con una "G") para limpiar la zona de indeseables.

PERSECUCIÓN EN LA JUNGLA

Los **jeeps color verde te harán la vida imposible** soltando minas sin parar. Debes **agujerearles la carrocería en cuanto te adelanten.** Ten en cuenta que las minas pueden ser eliminadas si las disparas con tu ametralladora, como también debes saber que la munición se acaba.



Los de **color amarillo** (jeeps suicidas) no cesarán en el intento de sacarte de la carretera, reduciendo con sus choques tu barra de energía.

El truco para completar este sub-juego es **afinar la puntería, eliminar cuanto antes a los verdes y a sus minas y echar de la carretera a los amarillos.** Como siempre, te recordamos que debes intentar coger el mayor número de munición por lo que pueda pasarte si se agota... (a no ser que sepas derribar todoterrenos a cortes de manga).

ATAQUE DEL HIND

Resguárdate tras una de las rocas laterales mientras apuntas al objetivo. Crúzate de lado a lado manteniendo pulsado el botón A para disparar el mayor número posible de veces. El orden que hay que seguir para destruir el helicóptero es el siguiente: **primero los lanza misiles de los extremos de las alas, luego los del medio y, por último, los interiores.** La ametralladora central siempre volverá a regenerarse. Ni te molestes. Cuando hayas acabado con todo su arsenal, dirige tus disparos a la cabina hasta hacerle "aterrizar".

MODO FRANCOTIRADOR

La **velocidad en la ejecución de los movimientos** es crucial para finalizar con éxito este minijuego.

Comienza derribando los guardias de las torres con un tiro limpio en la zona superior. Ahora vamos con los de tierra: elimina al que está al lado de un barril, en la parte derecha, cuando haya muy pocos guardias junto a él. A partir de ahí y dando **preferencia a los que tengan una exclamación** sobre ellos (si los has alertado), ve acabando con el resto de derecha a izquierda. Recuerda que debes deshacerte de ellos con un tiro único en la cabeza ya que si no, alertarán con un grito a los demás enemigos colindantes. Debes tener mucho cuidado con **no disparar a ningún barril,** esto alarmaría a todos los guardias.

CYBORG DE ATAQUE

Dedícate a **esquivar sus misiles andando en sentido contrario al cyborg** y, cuando éste se coloque en línea con uno de los dos láser, dispárale manteniendo pulsado A. Ten en cuenta que cuanto más tiempo estés sin disparar uno de los dos láser, más se recargarán, propiciando mucho más daño al arácnido.



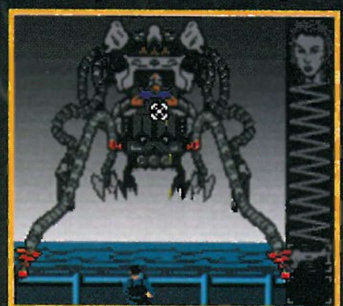
MINK HUNTER

Simplemente, **cada vez que Mink te lance el disco, muévete hacia el extremo contrario.** Para acertarle, tírale el disco al lado opuesto al que esté. El truco está en **calcular el ángulo de rebote** a ojo mientras esquivas sus ataques.

OCTOPUS PRIME

Duro de pelar el hombrecillo éste. Para derribarlo sigue nuestros consejos:

El **primer artefacto bélico** con el que deberás enfrentarte son **dos tentáculos metálicos** que además de propiciarte duros capones, generarán un rayo inevitable. Lo único que debes hacer rápidamente es dar caña a alguna de las **uniones rojas de cualquiera de los dos tentáculos.** Si eliminamos una de ellas, caerán los dos. A continuación **Octopus sacará dos ametralladoras** a cada lado de la nave. Apunta a una de ellas y muévete de lado a lado esquivando las balas. Una vez eliminada, sitúate en el lado contrario a la que queda aún en pie y, desde allí, y sin moverte (no te alcanzará), destrúyela. **Ahora está indefenso.** Aprovecha la ocasión y dispárale sin compasión en pleno cuerpo, con lo que conseguirás restarle energía. Repite esto hasta que caiga abatido.



HUIR DE PELAGIC-1

Limítate a ir de izquierda a derecha de la pantalla **esquivando los misiles.** Evita, por ejemplo, los primeros dos de cada ráfaga hacia la izquierda y el tercero por la derecha.

ATAQUE DATADYNE

Para derribar al causante de nuestros problemas haz lo siguiente: **sigue los pasos del "Ataque del Hind"** pero con la salvedad de que aquí las rocas son ordenadores que acabarán rompiéndose, además de que **tendrás que derribarlo dos veces.**



Al tenis sabemos jugar todos. Al de la consola, claro. Y a todos se nos da de "lujo". Escucha, escucha los comentarios: "te voy a dar una paliza que...", "si contigo no tengo ni para empezar"... Bien, pues como no todo es lo que parece, toma nota de estos trucos y presume de verdad de ser un campeón en Mario Tenis.

NUEVAS COPAS

Si se te hicieron cortos los primeros torneos no te preocupes, te vamos a dar los pasos para que juegues en tres nuevas competiciones. No sólo serán un nuevo reto para tus ganadas habilidades, sino que además podrás conseguir la máxima dificultad para el modo exhibición del juego. Eso sí, te prometemos que no va a ser fácil. Aunque vas a coger una pericia que para qué contarte.



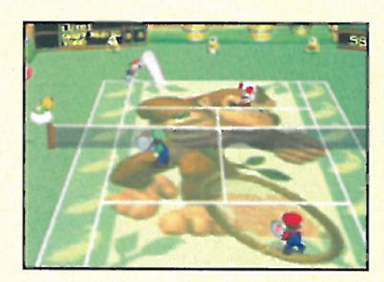
Gana la Star Cup con los 16 jugadores participantes para desbloquear tres nuevos torneos: **Rainbow Cup, Moonlight Cup y Planet Cup...** Venga hombre que no es para tanto, si está "chupao".



Una vez con la Star Cup en la mano, elige a tu jugador manteniendo **pulsado el botón R.** Verás que aparece una estrella junto a él. Ahora **selecciona el modo torneo** y juega con toda tu destreza en estas nuevas copas.



Has ganado por fin los nuevos torneos, pero si crees que lo tienes todo hecho...no, no,... no te confundas majete. **Gana la Planet Cup con todos los participantes** si quieres obtener dificultad máxima...¿Dónde?



Aquí... por ejemplo. **Elige la MAX dificultad entrando en el modo exhibición.** Comprueba con tu propia muñeca cómo te bloquean los machaques que haces en red, por no decir lo de sus saques, y eso no es nada...



Planet Cup. Este torneo es **el más duro** de todos y el que más tiempo te llevará. Jugarás a 3 sets con los dos primeros contrincantes y a cinco con el último rival. El partido será la caña, qué tío, cómo maneja la raqueta.



Rainbow Cup. Aquí disputarás **tres partidos a un nivel un poco más bajo** que en la Planet Cup: digamos que los rivales no demostrarán tanto control. Serán a un set el primero, tres el segundo y cinco el tercero.



Toad parece poca cosa, pero es el único capaz de contrarrestar los golpetazos de Donkey y Bowser. Si quieres alguien fino y equilibrado, decántate por Mario o Waluigi, que aunque es el "malo", juega muy bien.



TÁCTICAS

Con la ayuda de estos sencillos dibujetes, vamos a explicarte cómo utilizar los botones (y cuándo) para lograr los mejores golpes. Ya sabes que bastan A y B para conseguir dejadas increíbles, globos inalcanzables y mates espectaculares, bolas liftadas y con tanto efecto que casi marea. Las claves para conseguirlo todo (y ser un campeón) están justo aquí debajo.



A + A — **Cuando el rival esté medio parado,** así como relajadillo y al fondo de la pista, usa este golpe. **La pelota, con estela roja, botará muy prontito e irá a mayor velocidad** que un golpe normal. Si aún así la responde, al menos ha tenido que correr...

B + B — **Si el contrario está a media pista,** este golpe hará que se replantee su ubicación. **La bola irá bajita y botará cerca del fondo.** Si además el rival está a un lado de la pista y se lo mandas al otro, vas a ver unas estiradas que ni Higuita.

Dibujos de la revista **Nintendo Power.**

B → A — **Para hacer dejadas manten pulsado el botón B y pulsa una sola vez el botón A.** Esto no te servirá contra los jugadores más rápidos, que llegan a todo, pero sí contra los que alardean de golpear fuerte. Siempre que estén lejos de la red, por supuesto.

A → B — **Los globos son una buena estrategia.** Valen para todo tipo de rival, y sobre todo para los adversarios que suelen subir a la red a machacar. **Pulsa hacia el fondo de la pista al hacerlos,** o tendrás que responder a un montón de machaques.

PERSONAJES SECRETOS

De inicio, el cartel está compuesto por 14 personajes, pero se puede ver que hay dos de "tapadillo". Uno es Shy Guy, y aparece ganando la Star Cup con cualquier personaje en el modo normal. El otro es Donkey Kong Jr. y lo obtienes ganando la Planet Cup en la opción dobles.

Donkey Kong Jr. Es jugador de gran potencia. Se defiende bien atrás y es un monstruo en la red. Procura remachar siempre el golpe ahí. Pero ten mucho ojo con los globos, porque no siempre podrá alcanzar esas bolas.

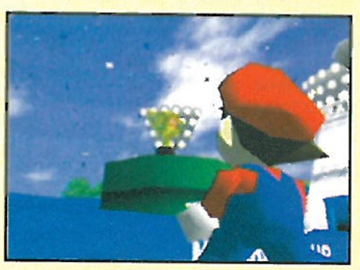
Shy Guy. Es un jugador técnico. Está equilibrado en velocidad, potencia y juega bien en cualquier tipo de pista. Haz que corra de lado a lado de la pista, atráele a la red y cuando suba, pásale con un golpe largo o un globo.

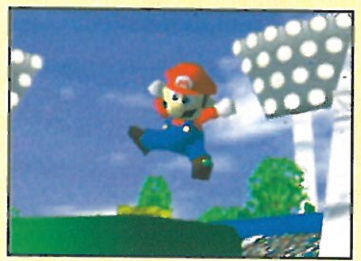
NUEVAS PISTAS

Estas nuevas pistas aparecerán en el modo exhibición y para conseguirlas tendrás que ganar algunos torneos con determinados personajes. Esto no quiere decir que si ganamos alguna copa con un tenista cualquiera nos aparezca una pista de ese personaje en cuestión (por ejemplo, si ganas con Peach, no aparecerá la pista de Peach). Estos son los escenarios que esperan ocultos en el cartucho.



MARIO







Gana la Mushroom Cup con Mario, aunque nosotros te aconsejamos que **sigas hasta conseguir la Star Cup.** Así ya te vas quitando de encima la dura tarea de ganar con todos para conseguir los dos personajes ocultos. Las características de esta pista no son del todo malas. **Velocidad de la bola: muy rápida. Bote: débil.**

BABY MARIO y YOSHI



Gana con Baby Mario la Mushroom Cup y atraparás en tu cartucho, para siempre...ejem, ejem, (creo que esto de los Pokémon se está haciendo con todos y cada uno de nosotros), esto, que... ¡ah, sí! ¡lo de la pista!, que podrás añadirla a tu colección de pistas artísticas. Sus cualidades son parecidas a la de Mario. **Velocidad de la bola: rápida. Bote: débil.**





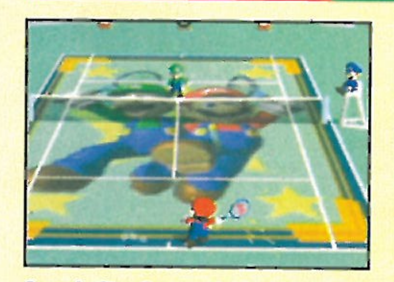
DONKEY KONG



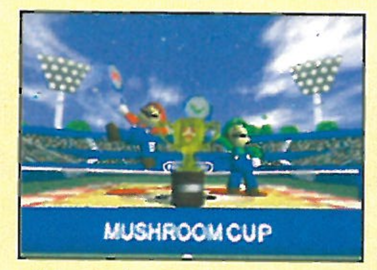


Gana con Donkey Kong la Mushroom Cup y conseguirás esta pista. No seas conformista y gana también los otros dos torneos; sabes que, tarde o temprano, tendrás que hacerlo... **Velocidad de la bola: rápida. Bote: fuerte.**

MARIO y LUIGI









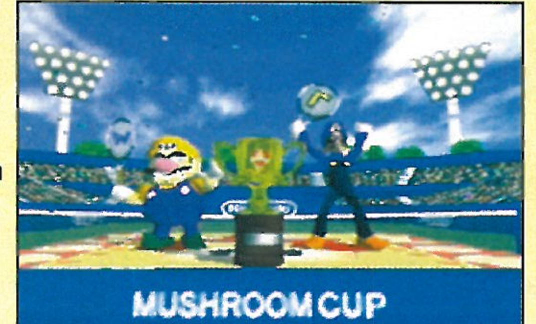
Gana la Star Cup en dobles con el anfitrión del juego. No te hará falta discutir con nadie por tu elección, ya que automáticamente se nos adjudicará a Luigi como compañero de partido... a no ser, claro, que te inventes un amigo imaginario... Aunque con estas cosas, ya se sabe, se acaba sacando a pasear al cepillo de dientes con una correa extrafuerte. Así que tú verás... **Velocidad de la bola: rápida. Bote: normal.**

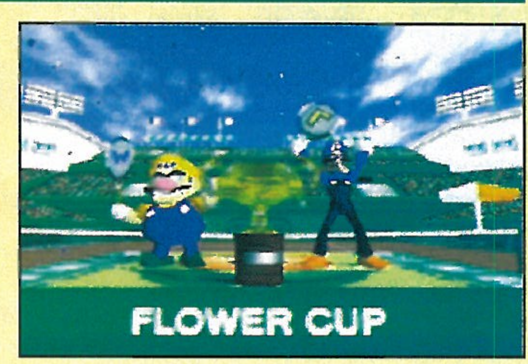


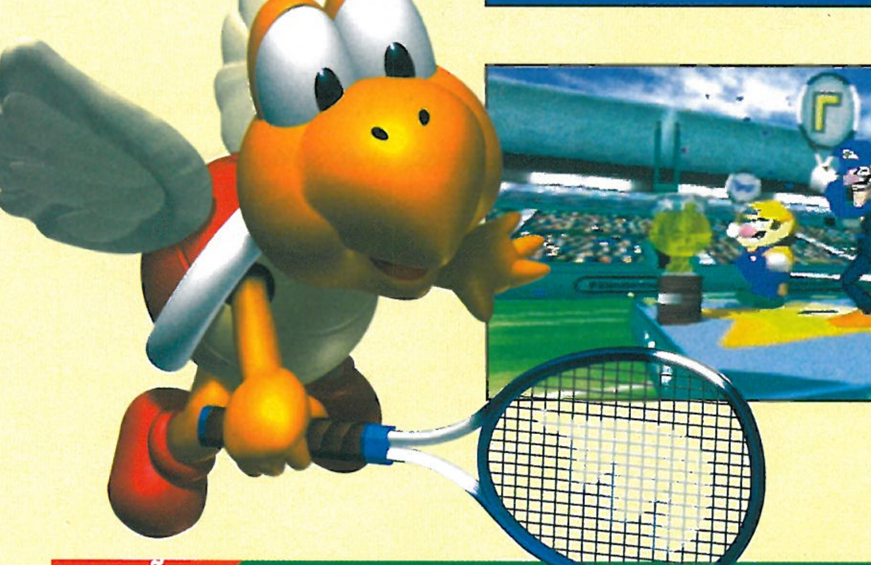


WARIO y WALUIGI

Gana los tres torneos: Mushroom Cup, Flower Cup y Star Cup, jugando a dobles con Wario. Vuelve a hablar con tu amigo, pero convéncele de que no tiene nada que hacer: cada vez que se elige un jugador en la opción dobles, se le asigna un compañero concreto. **Velocidad de la bola: Lenta. Bote: fuerte.**

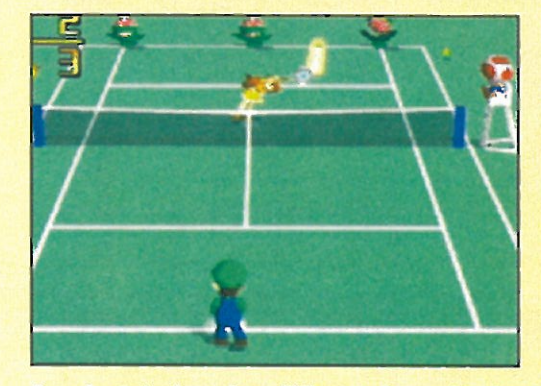








PIRAÑA





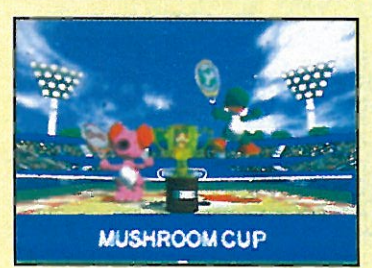
Devuelve todas las pelotas (50) que te lancen las plantas pirañas, sin que el rival acierte a hacer lo propio. ¿Difícil?... anda ya... Bueno, si te parece chungo, **elige a Bowser para esta prueba y saldrá como adversario Boo.** Lo que tienes que hacer es tirarle todas las bolas para que **las reciba de revés,** aunque puedes probar alguna volea: dada su corta estatura no olerá ni una. Si no te sale a la primera, ya sabes...pero es lo más fácil.

BIRDO Y YOSHI









Elige a Birdo para ganar los tres torneos y no le des más vueltas a lo de los compañeros que elige la consola y los cepillos de dientes que rompen correas. Además, en este caso no te podrás quejar, porque Yoshi es uno de los personajes con mejor saque, corre hacia la red con mucha inteligencia, y además pocas veces le hemos visto tirar de la correa. **Velocidad de la bola: lenta. Bote: fuerte.**

TOMB RAIDER

SEGUNDA PARTE Y FINAL

¿Cómo te va, Lara?, ¿aún estás ahí... y en pie? Perfecto, eso es que nuestra guía no va por mal camino. Bien, pues a ver si rematamos la faena con los tres últimos niveles. Atenta, que esto exige concentración y no perder de vista ni un segundo las páginas de la revista. Y tú, ¿quieres ayudar a Lara? Pues a por ello.

3 LA CÁMARA DEL TESORO

ABREVIATURAS: MP (MEDIPAK), SP (SAVE POINT), DA (DINAMITA)

CÁMARA DEL TESORO A

Tu **primera palanca** en este nivel será de las que hay que **disparar.** Actívala para desbloquear el suelo y a su vez tirar de la palanca que abra ese muro azul que tanto nos gusta. Tras esto, cuélgate del techo y hacia tu derecha hallarás un **MP y una palanca.** Verás un muro con cerradura, pero aún no tienes la llave. Tras un decidido salto agárrate al techo y baja hasta una brillante palanca y una puerta: ahora has abierto esta zona en el suelo [1] y ves otra puerta. Observa la llave [2] y que arriba el muro está cerrado. Tírate por la cuesta que hay al lado y darás de bruces con un tipo que es buscador de oro y te explicará con toda amabilidad (más bien a punta de pistola) qué tienes que hacer, es decir, **buscar los medallones del Sol y la Luna.** Poca cosilla, sin duda.

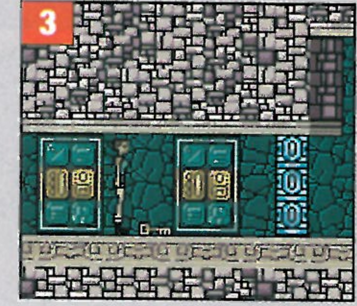
Tras la escena, toca **dinamitar el muro y coger la preciada llave** [3]. Arriba verás una palanca, MP y dinamita. Premio, se **abrió el muro azul** junto a la llave y también el de más arriba con ítem de BP incluido. Sal de la estancia y utiliza la llave. Ahora "musho cuidao" en esta zona de pinchos en suelo y techo. La palanca para el muro azul de abajo está colocada arriba. Hay otra a la que debes disparar y que te abre el suelo de abajo para otra llave [4] que podrás utilizar a la derecha, cerca del SP. Más allá hay una palanca y una nueva cerradura en la **sala de las tres puertas** [5]. Entra por la primera y baja. Si vas por la salvaje zona de los pinchos y las cuchillas, encontrarás ítems. Nuevamente una palanca y a continuación **tres muros grises que impiden el paso** más allá. Si vas por la otra puerta de más allá y eliminas al tipo que hay allí, podrás pillar la DA necesaria para cascar los muros. Recuerda que cuando se te agote la dinamita, puedes volver a recargar el ítem a este lugar: siempre reaparece cuando la usas.

Sí, has llegado hasta la **zona del amuleto del Sol** [6]. El juego de palancas para cogerlo está en los extremos superiores de la estancia. Sal de ahí y llega de nuevo a la zona principal, la de las **tres puertas y elige la segunda.** Te encuentras con una zona de saltos muy peligrosa, así que pon mucha atención. La primera escalera que va hacia abajo te lleva a una zona de ítems. Vuelve como si nada y tras una surfeante cuesta graba saltando a las escaleras. Según vas, dispara a la palanca y mucho ojito con caerse. Sería el fin.

La siguiente zona te recibe con una buena ración de disparos por todos lados. Basta un poco de rapidez para evitar las balas. Si buscas las palanquillas que abren el doble suelo, echa



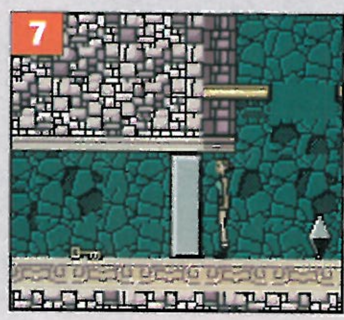




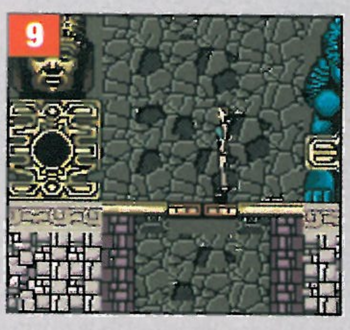












un ojo arriba. Y cuando bajes, coge la llave junto al SP 7. Si necesitas **dinamita,** búscala justo a la derecha, además encontrarás un bonito Medi-Pak.

Ahora mira este conjunto de muros azules y palancas. Con la palanca activas las plataformas. Sube por ellas y busca otra palanca a la que debes disparar. Se abrirán ambos muros y el **amuleto de la Luna** será tuyo 8. Métete por la puerta y a correr. Por fin puedes **usar la llave en la zona de las tres puertas** y activar la palanca que te permitirá llegar a la última zona. Ahora, delante del SP dispara a la palanca para así activar las plataformas que van en dirección descendente. Justo abajo tienes un palancón de los buenos para abrir el suelo. Elimina al aspirante a Rambo y **coloca cada amuleto en su sitio** 9. La zona A es historia.


10


11


12


13

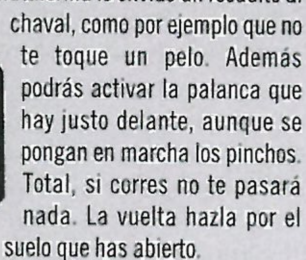

14


15



Tu primer enemigo en este nivel será un primo hermano de Rambo. Pero acabarás con él rápido. ¿Cómo? Atento a la jugada. Agárrate al techo, coge el MP y desde esa misma plataforma le envías un recadito al chaval, como por ejemplo que no te toque un pelo. Además podrás activar la palanca que hay justo delante, aunque se pongan en marcha los pinchos. Total, si corres no te pasará nada. La vuelta hazla por el suelo que has abierto.

Fíjate ahora en que hay DA a ambos lados de la estancia y que una palanca te espera arriba impaciente tras echar abajo el muro. Entonces comprueba que según subes hay un muro azul con cerradura y una palanca a la que aún no puedes llegar. Subiendo por las plataformas del otro lado alcanzarás tanto la llave como la palanca que necesitas sin ningún problema 10. Pues nada, usa la llave y fíjate en que justo al lado de la palanca que ahora sí puedes activar hay un **muro falso** que lleva hacia unos **útiles ítems.** Y si te fijas más, verás encima de tu posición la escalera que nos permitirá liquidar a Rambo y hacernos con la **estatua cobra** 11. Pero déjalo para más tarde porque ahora lo que debes hacer es ir por la puerta al **noreste de la sala.** Coge los MP y demás ítems y luego acaba con Rambo. ¿Tienes dinamita? Pues estalla el **muro gris** y baja hasta la palanca para hacerte con **2 MP.** En todo caso debes ir por el otro lado y ahí sí que hay DA. Elimina al tipo y ve arriba directo a por la palanca. Toma rumbo hacia abajo a la derecha para disparar a la palanca que hay cerca de un SP. A continuación **sube por las escaleras entre las dos cabezas de piedra**, acaba con Rambo, y culmina activando la palanca. Arriba está al fin lo que buscas: **La Llave Serpiente.** Pero el muro está cerrado y la palanca que necesitas está más abajo. Tranquilo, una vez activada, la llave será tuya 12. Bien, ahora debes desandar todo el camino hasta **volver a la estatua de la serpiente,** y utilizar la llave




16


17

para poder **recibir el ojo de serpiente.** Ve por la puerta de la izquierda y por arriba esquiva los pinchos hasta que llegues hasta este extraño sitio con cerradura 13. Si **colocas ahí el ojo de serpiente,** el muro azul se abrirá y podrás descender por las dos cuestas, pero mucho ojo con saltar en el momento oportuno o serás historia.

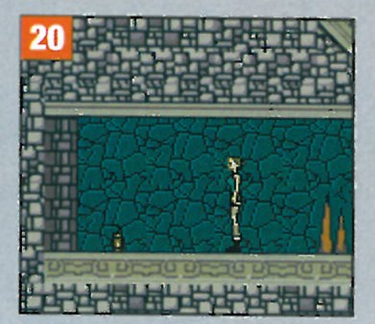
Pasa de largo esa extraña estructura, pues debes ir a la derecha del todo para abrir el suelo. Entonces ves **tres suelos bloqueados además de un SP.** La palanca que debes disparar activa los dos del medio. Ve por el de la izquierda y revienta el muro para hacerte con MP y BP. Más abajo, elimina al tipo que nos está haciendo la pascua y activa las dos palancas para bajar por tu izquierda y hacerte con la primera llave 14. Por el otro lado encontrarás la segunda llave 15, y junto a ella no te olvides de coger la dinamita y los MP, BR y BP. Por fin usa las dos llaves y la luz llegará a la construcción 16 17. Desde aquí, **en el tercer trozo de tabla,** llegarás a la Cámara del Tesoro C.

CÁMARA DEL TESORO C

Un poco más delante de donde empiezas, tienes la mejor posición para acabar con los dos enemigos desde arriba. Dispara a la palanca y el **muro azul** se abrirá para que puedas tirarte por la cuesta: te vendrá muy bien el MP. Arriba está la palanca que abre el otro muro, y además regala BP. Ve a la derecha y actívala. Así podrás coger la llave que hay al otro lado 19. Enseguida podrás hacer uso de ella, justo a la izquierda. Entra por esa puerta y tírate por la cuesta. Tras el primer salto podrás coger un buen MP. Después baja todo lo que puedas y ve a la derecha, hasta donde puedas cogerte del techo para llegar hasta el SP y la palanca. Liquida al Rambo que anda por ahí y vuelve a colgarte del techo para llegar más o menos hasta el medio. Ahí te sueltas, coges las BR y revientas el muro.

Un poco más adelante, si saltas a las plataformas sólo habrá un Rambo merodeando por allí. Baja entonces y ten cuidado al coger el MP de la derecha, porque es más arriesgado de lo que parece. De todas formas debes ir por ahí para hacerte con la dinamita 20 que te permitirá **reventar los tres muros grises.** A continuación retorna hacia la puerta y entra. Sí, necesitas imperiosamente DA: hay más abajo, junto a la palanca. Arriba hay una puerta, pero déjala para más adelante. Continúa por abajo y pronto llegarás a la zona de las tres puertas 21.



















Entra por la de más arriba y enseguida encontrarás el **primer Lingote de Oro** 22. Dispara a la palanca y sal. Vete ahora por la puerta del medio 23 y **hallarás el lingote a la izquierda tras dinamitar el muro** 24. Si te falta DA, la encontrarás hacia la derecha, aunque tengas que esquivar un montón de disparos de cabezas de piedra ahí hacinadas. Bien, sólo te queda la puerta de abajo. Entra, elimina al Rambo de turno y a la serpiente, y el lingote será tuyo 25.

Es hora de regresar y entrar por la puerta que dejaste antes. Verás dos palancas 26: púlsalas y llegarás al **lugar donde colocar los tres lingotes**. Las plataformas se activan y puedes bajar hasta el SP. Dispara la palanca y sube entre un pequeño zigzag de plataformas e ítems hasta acabar con Rambo. **La llave está junto a la cerradura** 27, nada más fácil para terminar con esta fase.

4 LAS CAVERNAS

CAVERNAS A

Este nivel es bien sencillo y, por si fuera poco, menos extenso de lo que parecía. Bien, nada más empezar, por el techo de arriba llegarás a nuestros queridos MP y BR. Justo en el otro extremo hallarás la **palanca que te abre el muro azul** de abajo. Ahora hay un nuevo peligro, los **géiseres**, que te dificultarán aún más si cabe el progreso en las cavernas. Aunque en realidad más que peligrosos se hacen molestos. Colgándote por el techo en dirección **sudoeste** llegarás hasta la **llave** que permite continuar por la derecha. Vuelve y úsala.

En la **primera zona de agua** que te encuentras no hay nada: sólo pirañas. La palanca está justo después, y pon mucha atención porque hay un peligroso salto antes del punto para salvar. Hecho lo hecho, debes **reventar los dos muros grises** e ir por la cuesta. ¿Ves el **estanque? Pues el fondo es falso,** así que ve por él y tira de la palanca. Precisamente a la izquierda hay una nueva palanca, y debajo de ésta otra **pared falsa con ítems, que vienen de perlas.**

Toda esta última parte del nivel transcurre en el agua. Una de las dos palancas que has pulsado te llevará a unos siempre útiles ítems, y la otra hacia la **última parte del nivel** 28. Ahora es mejor que subas y grabes, porque quedarse sorprendido sin oxígeno es más frecuente de lo que crees. Investiga la zona por arriba y encontrarás la palanca que te abrirá el muro azul de la izquierda para que también tires de **una nueva palanca subacuática** 29. Lo siguiente es activar la sucesión de palancas hacia la derecha, sin dejar atrás un cantoso **muro falso** en dirección opuesta 30 31 que contiene dos palancas que nos permitirán al fin abandonar este nivel tan soso.

CAVERNAS B

Nada más comenzar, cuidado con la **sucesión de estalactitas** que te van cayendo del techo. Demuestra tu arte para esquivar y llegarás a un punto con un **suelo falso bajo los pinchos.** Tírate e irás a parar al agua. La palanca para salir de ahí está justo a la izquierda. Un poco más allá podrás coger varios ítems antes de volver por

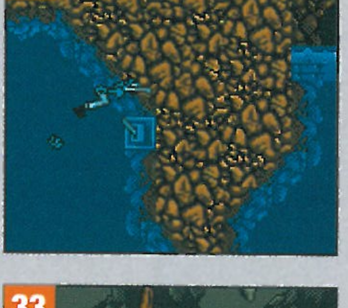
el muro que has levantado. Cuando te cuelgues del techo y te dejes caer, lo harás en una pequeña zona de agua. Después de acabar con Rambo y hacerte con los ítems de la **pared falsa** llegas a la **segunda zona,** una de ésas que te impiden regresar. Busca un muro gris y reviéntalo para engrosar tus lista de ítems con un par de MP's, aunque en realidad donde debes ir es a la izquierda, que además hay DA. Tira de la palanca de la izquierda para poder continuar y presiona la segunda en discordia para abrir el muro azul. Entonces te darás cuenta de que te hace falta una llave. Ve por arriba y al final encontrarás una puerta. Ve a la izquierda y verás la palanca que te abre el muro para hacerte con la llave 32. Ahora, por la cuesta regresas hasta el muro con cerradura sobre el que deberás usar la llave que acabas de encontrar.

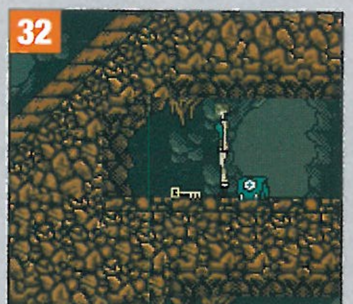
Se abre ante ti una **construcción de piedra con forma de serpiente,** y al lado una zona con dos puertas 33. Ve por la primera y cárgate sin problemas a los dos tipos que merodean por allí. Si te cuelgas por el techo, irás a parar a una pared falsa con jugosos ítems DA-BR-BP-MP 34, es decir, todos juntitos. En el lado contrario está la palanca que nos permite llegar a la zona del agua. Aunque el agua esté de vicio, tú emerge hasta dar con esta palanca 35. Comprueba que por abajo, el muro del agua está bloqueado. Basta con bucear, y atravesar otro cantoso muro falso para activarlo 36 (la otra palanca está en el extremo más al oeste y te **abre la vía de escape,** pero aún debes coger la joya). Vuelve, que el muro te espera con los brazos abiertos, y coge el preciado **diamante rojo** 37.

Ahora sí es el momento de largarse por la puerta. Ya estás en la zona de antes. Coloca el diamante rojo si te apetece y ve por la **segunda puerta.** ¿Qué dónde está el truco? Debes saltar sin discusión hacia la izquierda salvando el vacío y olvidándote de las escaleras. La pared de enfrente es falsa, mata a Rambo y hazte con la llave 38. Úsala más abajo y tira de la palanca. Ya está, bajando por la escalera que habías olvidado verás **dos muros azules:** el de abajo está abierto, para abrir el de arriba debes activar la palanca que verás tras colgarte del techo. Entonces el otro muro azul se abrirá y llegarás a una nueva zona de agua donde, al este, buceando entre multitud de acosadores pinchos, llegarás a... ¡oh, sí, una nueva palanca! El murete azul se ha abierto, atraviesa el siguiente muro/pared falsa y llega a la superficie. Si, tras una inhóspita zona de cabezas de piedra que te disparan desde todos los ángulos y unos géiseres (menudo recibimiento) te harás con la **joya azul** 39. Cuando regreses a la estatua de la cobra y coloques la joya en su sitio, todo habrá terminado. Se acabaron las cavernas y mira tú que pena me entra...



















5 EL TEMPLO VOLCÁNICO

TEMPLO VOLCÁNICO A

Ya el comienzo es difícil: tu **primer SP está tras un salto sobre lava.** Después de descender por la escalera del extremo este y activar la palanca de más abajo, te queda subir y alcanzar una palanca junto a los pinchos (¿a quién se le ocurre ponerla ahí?) para poder proseguir con la aventura. Entonces, tras dos arriesgados saltos, te darás de bruces con un **muro azul**: para abrirlo debes tirar de la palanca que encontrarás arriba 40. La cosa se complica y apenas hay lugar al error: dispara a la palanca y uno de tus problemas se habrá solucionado para avanzar ejecutando **tres saltos muy complicados**. Ni te lo pienses, salta seguido sin más, es lo más efectivo. Cuando te vayas quitando el susto del cuerpo, mejor que grabes ¿Qué habrá más adelante? Pues lo que sigue. Déjate caer cuando veas que el suelo se acaba, y agárrate al techo que está a tu disposición arriba. A continuación entra por esa **tétrica puerta** 41 para llegar a la segunda parte del nivel ni más ni menos.

Si tienes DA (que seguro que sí) estás de suerte, porque así puedes reventar el muro al que accedes tras saltar desde la cuesta. No te sacará de ningún apuro a no ser que andes muy necesitado de MP o BR, además de recargar DA. Pero aún debes descender una cuesta más antes de encontrarte con el muro azul y un SP algo más adelante. Al oeste hay una puerta que nos lleva a un muro azul con cerradura 42 pero como casi nunca, te falta la llave. Abajo, palancón al canto para abrirte el muro que permite continuar al este, donde una porción de suelo gris te lleva a unos ítems. Después, una vez que superes una zona con un montón de escupe fuegos, lograrás tirar de una palanca junto a un MP. Sufriendo por abajo del todo con asfixiantes saltos sobre la lava, alcanzarás la preciada llave. Es curioso pero por suerte para ti, no se ha fundido 43. Ya más relajado tras el aluvión de insufribles saltos, podrás abrir la cerradura (buf, qué calor hace aquí). Tres insulsos saltos, exactamente iguales tanto en su desarrollo como en su finalización, podrían terminar con tu paciencia aunque sería peor que acabaran con tu vida. Hay veces que los SP se echan en falta. Entonces, más adelante alcanzarás la **estatua del dragón** 44 y el final del nivel ya se acerca: inserta la orbe. Tras una nueva ráfaga de sencillos "tira de la palanca y corre" llegarás hasta el final no sin antes recoger el pedazo de tabla y ¡¡correr!!

TEMPLO VOLCÁNICO B

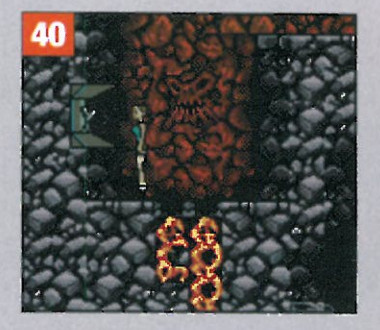
Avanza hasta que llegues a un cuarto grande con una enorme puerta en el centro. Investiga para recoger todos los ítems que por allí habitan porque te harán falta para el enfrentamiento con el jefazo que te espera. Entra en la **Cabeza de Serpiente y resbalarás por una empinada rampa.** El miedo se palpa en la estancia. Finalmente entra por la puerta y te verás las caras con él. Te quedas en la zona atrapado pero debes luchar: dispárale de lejos. Necesitarás **varios MP's y una buena ración de BP.** Cuando lo elimines, **Lara destruirá la Piedra de la Pesadilla.**

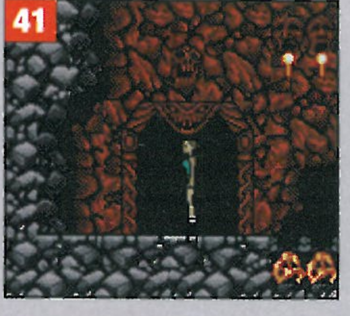
TEMPLO VOLCÁNICO C

Pero si pensabas que tras el espectacular enfrentamiento todo se había acabado, te equivocas, aún queda la zona C. Primero un salto normal sobre la ya asfixiante lava. Procura grabar porque estamos en el último nivel y el peligro acecha a cada paso.

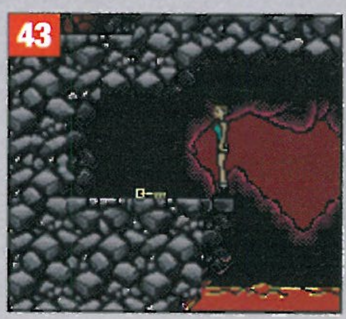
Agárrate al techo y déjate caer sobre la rampa 45. Ahora sube por la escalera y ve hacia la derecha. Salta y hacia la izquierda verás una entrañable palanca (¿se acabarán algún día?). Ahora lánzate hacia abajo y a la derecha entre un maremagnum de escaleras hasta que te encuentres con un Rambo de los que nos gustan. Haz un salto a la derecha y sube hasta dar con la palanca y saltar a la rampa de debajo. Sube entonces por la escalera y haz un salto normal sobre la plataforma. Ve por la derecha y corre para ejecutar otro mortal salvando el vacío. Camina por el muro azul y rueda hasta subir la escalera y dar a parar con un agradecido SP. Salta abajo y ve hasta dar con la palanca. Entonces debes volver sobre tus pasos e ir por el muro que has abierto. De nuevo deberás colgarte del techo y al final dejarte caer por la cuesta.

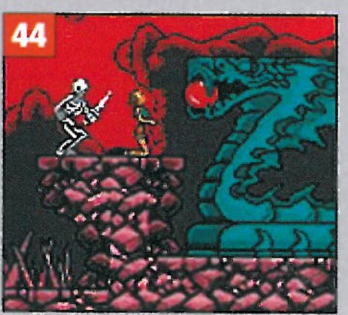
Resbala por la doble rampa y salta hacia la escalera. Acto seguido te harás con una llave. Más rampas (esto parece la montaña rusa) hasta dar con la cerradura y abrir el muro. Salta hasta cinco plataformas y evita las gárgolas que te disparan lava. Estate atento y mata al mercenario para ir de nuevo por una rampa. Salta y un poco más adelante encontrarás una nueva palanca. Regresa a la derecha y de vuelta a la rampa. El camino está libre. Sube y corre para ejecutar un gran salto que te evite males mayores. Por aquí encontrarás más de un Rambo, así que ten las pistolas listas y "habla" con ellos. Tras una nueva sucesión de rampas y saltos volverás a encontrarte con un nuevo mercenario: acaba con él. Continúa derecho, acaba con el otro tipo y salta sobre la mortal y espesa lava. Ahora todo es subida. Apura en los saltos y vigila tu barra de vida: los géiseres pueden llegar a ser muy molestos. Salta a la siguiente escalera a la izquierda y sube hasta arriba. Eso es, te has acabado el juego


40


41

42


43


44


45







SEGUNDA ENTREGA Y FINAL

¡¿Qué tal, qué tal?! Seguro que el panadero ya no te dice "hola" en el supermercado, ¿verdad? Pero quizás los muy brutos de tus hermanos todavía son capaces de ganarte en ciertos minijuegos, los de batalla y los duelos. Pues naaaaada... Es el momento de poner mucha atención y un par de gafas a la última parte de la guía "¡Mario Parte!".



BATALLA



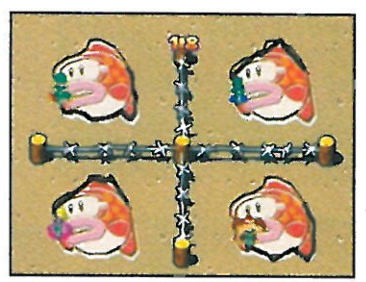
ARREGLO DE CARA. El tema depende del personaje al que haya que deformar pero, sea el que sea, siempre obtendrás buenos resultados **fijándote en qué partes se deforman y hacia dónde.** Con un poco de práctica, es muy fácil.



ATRAPA LA BOLSA. Aprovéchate de las rencillas rivales esperando pacientemente a que terminen de mangarse, para entrar justo después. **Si eres tú el perseguido, ve saltando** mientras fichas a tu próxima víctima.



COCHES DE CHOQUE. Proteger tu espalda es lo principal. Liarse con el control es fácil, de modo que tranquilito. **Ataca cuando veas una ocasión clara** y, como siempre, aprovecha las disputas de los demás jugadores.



CORTES LOCOS. Recorta la figura sin soltar el stick, llevándolo un poco más despacio en las partes difíciles, pero sin pararse, que el tiempo corre. **Apréndete bien la figura,** porque a veces tu personaje tapará el contorno.



DÍA EN LAS CARRERAS. Bien poco se puede decir de una apuesta en las carreras, pero, entre nosotros, **jamás hemos visto ganar al pedrusco pequeño.** En cambio, el muro grande y el fantasma siempre andan bien.



EXPLOSIÓN DE BOWSER. Otro minijuego de **puro azar.** Sólo te recomendaríamos que **no te confíes, muchas veces el detonador dañino no cambia** de una ronda para otra, de modo que nada de "bah, el amarillo ya salió antes".



¡BÁRRELOS A TODOS!. La clave está en **pillar el tiempo que tarda la pala desde que pulsas hasta que empieza a barrer.** Especialízate en el "gorreo de setas al borde", ésas que están a punto de caer. ¡Y a por las doradas!



¡BOB-OMB CALIENTE!. En cuanto pilles el **momento en el que hay que pulsar B para atrapar la bomba,** está hecho. Ahora sólo queda decidir con quién te vas a cebar y que los demás no te tomen como objetivo.





DUELO



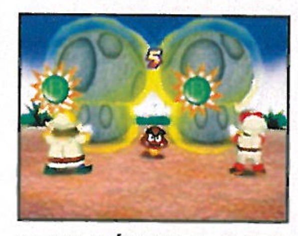
BOMBA DE TIEMPO. El truco de **contar los segundos** diciendo **"miluno, mildos,..."** funciona bien. Recuerda que llevas un reloj en la muñeca, je, je,...



GOLPES DE SABLE. Despacito y buena letra. **Lo importante es no equivocarse,** porque si lo haces, has perdido. Aun así no te duermas en los laureles.



INFUSIÓN DE SETAS. Este minijuego es bien fácil. Si no te pones nervioso, acertarás siempre, porque **sólo hay que tener controlados 3 botones.**



SAFARI PSÍQUICO. Cada índice en un botón y hala, a darle cañita. Si no te descoordinas (que sería lo más normal), has ganado, chaval/a.



TAPONES RÁPIDOS. Dedito pegado al **botón A** y un goterón de sudor frío cayendo por la sien. **Ver la palabra "GO!" y pulsar A** debe ser todo uno.

Algunos consejillos del abuelo para...

MUNDO DE BOWSER





Escasa, trapichera, despreciable,...no se podía esperar menos de la mesa de Bowser. Aun así, mira bien si te conviene cambiar la ruta del desfile (no te pierdas a Baby Bowser bailando sardanas), y **ten una seta a mano, mejor si es dorada,** para cuando llegue el momento de pasar por el carrusel.

MUNDO DEL OESTE





Es una mesa ideal para hacer la puñeta al resto de jugadores. O lo que es lo mismo, puedes **utilizar el tren para desplazarte más rápidamente, o para atropellar a aquel personajillo** que andaba más cerca de la estrella que tú. También puedes montar una fiestecilla, que tienen el mismo efecto.

MUNDO DEL TERROR





Es una mesa muy propicia para el **robo constante de monedas y estrellas.** Espera a que **sea de noche** para que salgan un buen puñado de Boo y sacar tajada a costa de los demás. Para un rápido desplazamiento de un lado a otro de la mesa ten en cuenta al **ojo gigante,** ayuda lo suyo.

MUNDO ESPACIAL

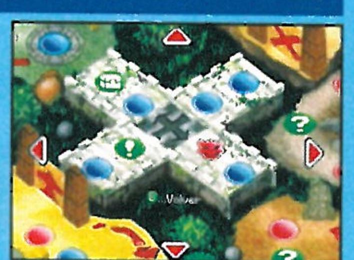




Tiene una estructura que puede parecer un tanto liosa, pero es sólo apariencia. Hay que tener **cuidado al poner trampas de policía,** porque puede perjudicar tanto a los rivales como a ti. Es conveniente tener un ojo puesto en el rayo de Bowser, ya me entiendes, el contador...

MUNDO MISTERIOSO





Si lo dejas en manos del azar, **esta mesa es caótica e injusta como ella sola,** ya que dependes de las interrogaciones para poder avanzar. Conviene **llevar una llave encima para atajar por el puente central** cuando quieras. También suele venir bien el transporte extraterrestre para moverte más deprisa.

MUNDO PIRATA





Una primera mesa sin mucha complicación. **Una de las reglas no escritas es comprar una setilla,** valen tanto normales como doradas, para cruzar el puente sin que las interrogaciones te manden al principio. Otra cosa a tener en cuenta es la **puerta de la derecha, que lleva a una exclamación y a Boo.**

Pokémon Amarillo

Hay montones de cosas nuevas en Pokémon Amarillo. Aquí está todo lo que encontrarás en tu viaje por el mundo Pokémon...

Lo mismo, pero diferente

Aunque la misión y el mapa del juego son los mismos de las ediciones Azul y Roja, encontrarás unos cuantos extras en el Amarillo.

Esta edición se basa un poco en la serie de TV. Al principio del juego, en vez de escoger entre tres Pokémon, ¡Oak te da a Pikachu!

Jessie y James te atacarán, y también otros personajes de los dibujos harán su aparición estelar. Los gráficos de la Pokédex son mejores, puedes usar la GB Printer e incluso hay un juego secreto: ¡Pikachu surfing!



▲ La intro del Amarillo mola más.



▲ La Pokédex mejora gráficamente.

Pikachu, tu compi

Desde que el Profesor Oak te da a Pikachu, el bichillo amarillo te seguirá por la pantalla, ¡vayas donde vayas!

Si miras hacia él y pulsas Ⓐ, aparecerá una ventana en medio de la pantalla, donde verás si Pika está feliz o tristón.

Para conseguir a Bulbasaur del Entrenador de Ciudad Celeste, TIENES que hacer feliz a Pikachu. Aquí puedes leer cómo hacerlo...

- **Asegúrate de que Pikachu siempre es el PRIMERO en tu equipo Pokémon.**
- **Deja que Pikachu luche de vez en cuando, pero NO PERMITAS que le venzan.**
- **NO GUARDES a Pika en el PC. ¡Lo odia más que cualquier otra cosa!**
- **NO INTERCAMBIES tu Pikachu con otro cartucho.**
- **Aunque puedes hacerlo, NO EVOLUCIONES a Pikachu con la Piedra Trueno en un cartucho Azul o Rojo. Si lo haces, no te seguirá por la pantalla y además no tendrás la posibilidad de conseguir a Bulbasaur.**

Oak dice...

En Pokémon Amarillo puedes conseguir a Charmander, Bulbasaur y Squirtle, pero no tiene a 13 de las criaturas.

Los 13 Pokémon que faltan no pueden ser capturados EN NINGÚN SITIO en la edición Amarilla, así que tendrás que conseguirlos mediante intercambio con los cartuchos Rojo y Azul.

Aunque Pikachu aparece en el juego, no acepta el uso de la Piedra Trueno para evolucionar, así que hace falta un intercambio para conseguir a Raichu.

Podrás ver a todos estos Pokémon en los combates con diferentes Entrenadores, excepto a Magmar y Electabuzz, que no se dejan ver en combate ni lugar alguno.

Hábitat de PKMN Amarillo

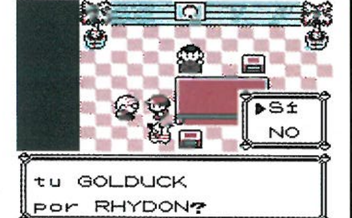
Mientras explores el mundo de Pokémon Amarillo, encontrarás Pokémon que habitan en lugares diferentes respecto a las ediciones Azul y Roja.

En la Ruta 22 encontrarás Mankeys salvajes, mientras que los Lickitungs estarán deambulando por la Mazmorra Rara.

Además, muchos de los Negociantes Pokémon te ofrecerán tratos distintos, permitiéndote echarle la zarpa a más de un Pokémon raro.



▲ Ahora capturarás Mankeys en la R22.



▲ Los Negociantes ofrecen tratos guays.

No están en Pokémon Amarillo



EKANS



ARBOK



ELECTABUZZ



WEEDLE



KAKUNA

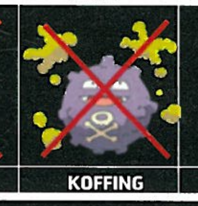


BEEDRILL



JYNX

RAICHU



KOFFING

Ataques Pokémon

Los Pokémon en sí no están muy cambiados, aunque hay unas pocas pero notables diferencias en el Amarillo.

Pikachu es mucho mejor luchador de lo que era en Rojo y Azul, mostrando poderes totalmente nuevos. Mira su ficha aquí abajo para verlo al detalle.

También hemos notado otros cambios. Por ejemplo, Butterfree aprende Confusión tan pronto como evoluciona, Mankey consigue la Patada Baja al N10, y Jimmy zampa muchas más lentejas por minut... ¡¿Qué haces aquí, Jimmy?! Ni se te ocurra abrir la boca, ¿eh?, que esto es muy serio y... Jimmy: ¡AAAAAH! ¡Qué pasa!

#025 PIKACHU

Pikachu mantiene su cola dentada en alto para equilibrar sus movimientos. Si tiras de ella, intentará morderte.



HABILIDAD

Nivel	Ataque	Tipo
–	Impactrueno	Eléctrico
–	Gruñido	Normal
Nv 9	Onda Trueno	Eléctrico
Nv 16	Ataque Rápido	Normal
Nv 26	Rapidez	Normal
Nv 33	Agilidad	Psíquico
Nv 43	Trueno	Eléctrico
–	–	–
–	–	–
–	–	–

MARCA AQUÍ ☐ ¡Lo tengo!

Tipo	Eléctrico
Ver	● ● ●
Coger	● ● ●

EVOLUCIÓN

Pikachu ▶ **Raichu** (Piedra Trueno)



Otras diferencias

Las otras diferencias del Amarillo son menos importantes, y están todas recogidas en los trucos PKMN Amarillo, que comienzan en la siguiente página. Echa un vistazo aquí a los más importantes. ¡Y no te olvides de ninguno!

- La opción Coliseo tiene tres copas: Poké, Pika y Mini.
- Muchos Líderes utilizan nuevos Pokémon con Niveles distintos.
- La Mazmorra Rara ha sido rediseñada completamente.
- Hay ocho cajas Pokémon en tu PC, pero la primera puede acoger 40 monstruos. Y se salva más rápido cuando cambias las cajas... ¡Bien!
- Hay un minijuego, el Surfing Pikachu. Debes ganar el modo Torneo en Pokémon Stadium sin usar Pokémon del cartucho de N64.



▲ Sólo verás este juego secreto si tienes N64 y Pokémon Stadium.

Rumores amarillos

Rondan por ahí montones de historietas falsas sobre Pokémon Amarillo. ¡No te creas nada de nada!

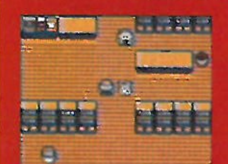
- No existe Togepi en Pokémon Amarillo.
- Mew no aparece, tenlo claro.
- El Pokémon/fallo Missingno ha sido suprimido.
- Pikablu no está en la Mazmorra Rara.
- Pikachu no aprende Surf ni Volar.



Pueblo Paleta

Tu Pikachu, el Eevee de Gary y unos pocos Pokémon Tipo Agua.

El Laboratorio de Oak



Gary roba la última Pokéball, así que Oak te da un Pikachu. Cuando intentes irte, Gary te desafiará con su Eevee N 5.

Vencerás fácilmente si utilizas el Impactrueno una y otra vez. Si ganas, obtendrás 175 créditos y Pikachu crecerá hasta el Nivel 6, aprendiendo Látigo.

¡Hazte con todos!

PIKACHU • UNO	STARYU • RARO	TENTACOOL • VARIOS
MAGIKARP • VARIOS	GOLDEEN • VARIOS	

▲ Captura todos estos Pokémon Agua en Pueblo Paleta cuando tengas una Caña.

Ciudad Verde

Captura un Mankey y lucha con Gary.



Mankey p'al Brock

El pequeño Pikachu es totalmente inútil contra el primer Líder, Brock, así que, cuando tengas Poké Balls, dirígete a la Ruta 22 para cazar un violento Mankey.

¡Gary te está esperando allí! Tiene un Spearow N 9 y su Eevee ha subido al N 8. Si has entrenado bien a tu Pikachu, este combate no debe plantear problemas.

Ruta 2

Un nuevo trato para cambiar a Mr.Mime.

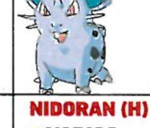
El Negociador



Mr. Mime se consigue en el mismo lugar en PKMN Amarillo, pero el Negociador tiene un nuevo trato.

En vez de un Abra, quiere un Clefairy a cambio de su Mr. Mime. Los Clefairys son mucho más fáciles de capturar que los Abras, así que el cambio, por esta vez, pone las cosas algo más fáciles.

¡Hazte con todos!



RATTATA	PIDGEY	NIDORAN (M)	NIDORAN (H)
• VARIOS	• VARIOS	• VARIOS	• VARIOS

Bosque Verde

Es hora de cazar unos pocos Pokémon.

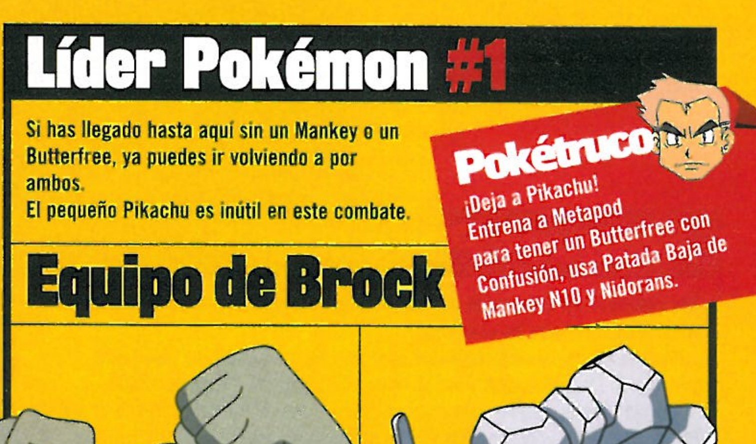


¡Hazte con todos!

CATERPIE	METAPOD	PIDGEY	PIDGEOTTO
• VARIOS	• VARIOS	• VARIOS	• RARO

C. Plateada

Una dura lucha contra los Pokémon Roca de Brock. ¡No uses a Pikachu!



Líder Pokémon #1

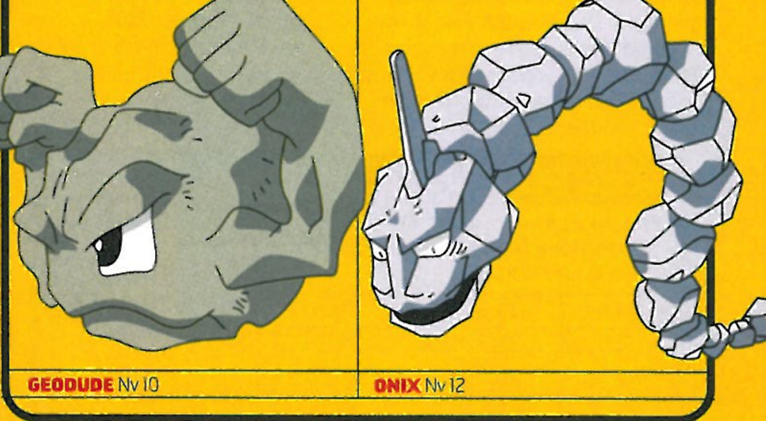
Si has llegado hasta aquí sin un Mankey o un Butterfree, ya puedes ir volviendo a por ambos.

El pequeño Pikachu es inútil en este combate.

Pokétruco

¡Deja a Pikachu! Entrena a Metapod para tener un Butterfree con Confusión, usa Patada Baja de Mankey N10 y Nidorans.

Equipo de Brock



GEODUDE Nv 10	ONIX Nv 12

Ruta 3

Captura nuevos Pokémon salvajes.



¡Hazte con todos!

RATTATA	SPEAROW	SANDSHREW	MANKEY
• VARIOS	• VARIOS	• RARO	• RARO

Mt. Moon

La primera aparición del Team Rocket.

¡El Team Rocket ataca!



Justo cuando vas a salir de Mt. Moon, aparecerá el Team Rocket para entretenerte un rato.

¡Dicen que el fósil que tienes es suyo! ¡Pues a luchar! Van armados con Ekans, Meowth y un Koffing, todos al N 14. Por ahora, te debe resultar bien fácil acabar con ellos.

¡Hazte con todos!

SANDSHREW · VARIOS

CLEFAIRY · RARO

ZUBAT · VARIOS

PARAS · RARO

GEODUDE · VARIOS

Ruta 4

Sigue cogiendo Pokémon, sigue...



Ciudad Celeste

Hazte con un Bulbasaur y lucha contra la pequeña Misty en su Gimnasio.

¡Un Bulbasaur fácil!



En la casa a la izquierda de la Tienda Pokémon, vive una chica que cuida de un Bulbasaur herido.

Te lo dará, pero sólamente si tu Pikachu está feliz. Si has hecho caso a nuestros consejos, Pikachu estará más suave que un pañuelo de seda. Coge el Bulbasaur de N 10 y comienza a entrenarlo.

Líder Pokémon #2

Equipo de Misty

El equipo es idéntico al de las ediciones Azul y Roja. Así que, mira en el número 93 de Nintendo Acción (página 49) la escuadra de Misty.

Recuerda que los Pokémon Eléctricos son superefectivos contra los Tipo Agua, así que, ¡que se encargue Pikachu! Así lo harás todavía más feliz...

Rutas 24/25

Vence al nuevo equipo Pokémon de Gary y consigue a Charmander... ¡gratis!

Gary y Charmander



Como si no hubiera bastantes entrenadores que derrotar... Gary aparece con un Spearow N 18, Sandshrew N 15, Rattata N 15 y Eevee N 17.

Después de vencer a los entrenadores del puente, camina hasta la zona elevada. Responde 'sí' a la pregunta del señor ¡y te dará un Charmander N 10!



▲ Captura Pokémon Tipo Agua en las Rutas 24 y 25 con la Caña de pescar.

Rutas 5/6

Otro trato de campeonato.



El Negociador

En la casa de más abajo y a la izquierda de esta Ruta, encontrarás a otro Negociador.

Tiene un **Machoke**, y quiere un Cubone. Justo después de cambiárselo, tu nuevo Machoke evolucionará en Machamp. ¡Dos por uno! Si usas Surf en la laguna de Ciudad Carmín, podrás capturar a Psyduck.

¡Hazte con todos!

PIDGEY	PIDGEOTTO	RATTATA	JIGGLYPUFF
VARIOS	RARO	VARIOS	RARO

ABRA	GOLDEEN	MAGIKARP
VARIOS	VARIOS	VARIOS

▲ Captura Pokémon Tipo Agua en las Rutas 5 y 6 con alguna de las Cañas.

Ciudad Carmín

Derrota al electrizante Lt. Surge, y hazte con otro Pokémon gratis.

Líder Pokémon #3

Lt. Surge sólo tiene un Pokémon, así que no debería causarte muchos problemas. ¡Los Pokémon Tierra fustigarán a su Raichu fácilmente!

El equipo de Lt. Surge



RAICHU Nv 28

Pokétruco

No uses Volador ni Agua. Utiliza Pokémon Tierra de un Nivel similar al de la bestia de Surge. Con un Geodude N30 o un Diglett con Excavar,servido.

Recibir sin dar



Tras derrotar a Lt. Surge, habla fuera a la Oficial Jenny y te cederá su Squirtle N 10. Este Pokémon es esencial para tu equipo, así que entrénalo para conseguir un Blastoise.

Utiliza el Rayo Burbuja como nadie, así que dale la MT 11 si la has guardado desde Misty. Tu equipo ya debería ser temible.

S.S. Anne

Gary sigue incordiando, el chaval.

Lucha con Gary



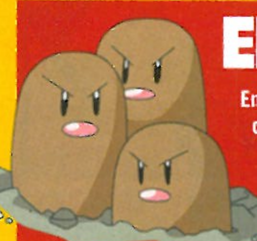
Justo antes de encontrar al capitán del S.S. Anne, Gary aparecerá para desafiarte de nuevo. Sí, muy pesado. Tiene un Spearow N 19, un Rattata N 16, un Sandshrew N 19 y su Eevee, que ahora está en N 20.

Si hasta ahora has vencido a todos los Entrenadores, Gary no será difícil. Coge el **Corte** que te da el Capitán.

Ruta 11

Un trato con el negociador más listillo.

El Negociador



En la entrada encontrarás un Negociador con una oferta diferente a la de las Ediciones Roja y Azul.

Tiene un **Dugtrio** para ti, pero a cambio quiere un Lickitung. No es un buen cambio porque los Lickitungs son bastante difíciles de encontrar en Amarillo, así que captura un Dugtrio tú solito.

¡Hazte con todos!

PIDGEY	PIDGEOTTO	RATTATA	RATICATE
VARIOS	RARO	VARIOS	RARO

DROWZEE	TENTACOOL
VARIOS	VARIOS

POLIWAG	MAGIKARP	HORSEA
VARIOS	VARIOS	VARIOS

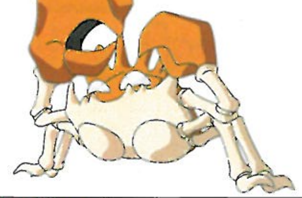
▲ Captura a las criaturas de Agua de la Ruta 11 con una Caña de Pescar.

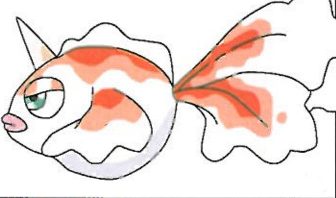
Rutas 9/10

El Amarillo tiene nuevos Pokémon en el agua y la hierba alta. ¡Hazte con todos!

¡Hazte con todos!

RATICATE	SPEAROW	FEAROW	NIDORAN (H)
RARO	VARIOS	VARIOS	VARIOS
NIDORINA	**NIDORAN (M)**	**NIDORINO**	**KRABBY**
VARIOS	VARIOS	RARO	VARIOS





KINGLER · RARO	GOLDEEN · VARIOS
POLIWAG · VARIOS	MAGIKARP · VARIOS

▲ Caza los Pokémon Agua de las Rutas 9 y 10 con... ¡Sí! ¡Una Caña de Pescar!

Rutas 8/7

Te esperan nuevos Pokémon salvajes.



PIDGEY	PIDGEOTTO	RATTATA
● VARIOS	● RARO	● VARIOS
JIGGLYPUFF	ABRA	KADABRA
● VARIOS	● VARIOS	● RARO

▲ ¿Para qué sirve una Caña? ¡Para coger Pokémon de Agua en las Rutas 8 y 7!

C. Azulona

¡Erika trae a su equipo reforzado!

Líder Pokémon #4

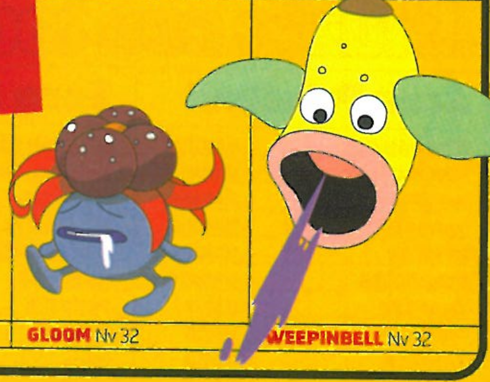
Erika usa exactamente el mismo equipo Pokémon que en las ediciones Azul y Roja. Sin embargo, esta vez tienen unos Niveles algo más altos.

Pokétruco



Si has entrenado a Charmander, convertirá en cenizas al equipo de Erika en pocos segundos. Gyarados y su Mordisco también ayudan lo suyo.

Equipo de Erika



TANGELA Nv 30	GLOOM Nv 32	WEEPINBELL Nv 32

Guarida Rocket CG

Enfréntate a Jessie y James una vez más y vence al Persian de Giovanni.

Rockets y Giovanni



Antes de encarar a Giovanni, verás al Team Rocket.

Tienen un Koffing, un Meowth y un Ekans, todos al N 25. Más tarde encontrarás a Giovanni. Está armado con un Onix N 25, Rhydon N 24 y Persian N 29. Será más duro si el Team Rocket te deja tu equipo Pokémon tocado, claro está.

Torre Pokémon

Haz que el Team Rocket despegue a la velocidad de la luz...

Lucha con Gary



Tan pronto como entres, aparecerá Gary con un Fearow N 25, Magnemite N 23, Shellder N 22, Sandshrew N 20 y Eevee N 25.

Justo antes de rescatar a Mr Fuji en el sexto piso de la Torre Pokémon, ¡el Team Rocket te sorprenderá de nuevo! Usan a Meowth, Arbok y Weezing, todos al N 27.

C. Azafrán

Lucha contra el temible equipo de PKMN Psíquicos de Sabrina. ¡Son duros!

Líder Pokémon #5

Sabrina usa una escuadra de temibles Psíquicos. Asegúrate de llevar suficientes ítems para curar tus Pokémon heridos antes del enfrentamiento contra Alakazam. Un Gyarados con Surf vencerá a Alakazam fácilmente...

Equipo de Sabrina

ABRA Nv 50	KADABRA Nv 50	ALAKAZAM Nv 50

Silph S. A.

Lucha contra tu rival Gary, trata con el Team Rocket y vuelve a ver a Giovanni.

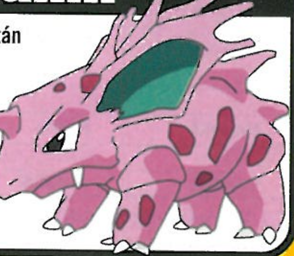
Lucha con Gary



El último Pokémon de Gary depende de qué Piedra Elemental hayas usado primero. Si usaste Piedra Fuego, tendrá un peligroso Flareon.

Si fue la Piedra Trueno, Jolteon y, si fue Agua, Vaporeon. Sus otras criaturas son Sandslash N 38, Cloyster N 35, Magneton N 37, Kadabra N 35, y un Eevee evolucionado con N 40.

Rockets y Giovanni



Tras ver a Gary, aparecerá el Team Rocket. Están armados con Weezing, Arbok y Meowth, todos algo más arriba del N 31.

Encontrarás a Giovanni otra vez en el último piso. Esta vez tiene un Nidorino N 37, Persian N 35, Rhyhorn N 37, y Nidoqueen N 40. ¡No entres en la batalla con Pokémon debilitados!

Rutas 12/13

Échale la zarpa al raro Farfetch'd.

Captura a Farfetch'd

No hay manera de conseguir a este raro Pokémon en un cambio, como en las ediciones Roja y Azul.

Tienes que conseguirlo buscando en los dos parterres de hierba bloqueados por arbustos de la Ruta 12. Es difícil dar con él, pero si no desesperas tu paciencia será recompensada.



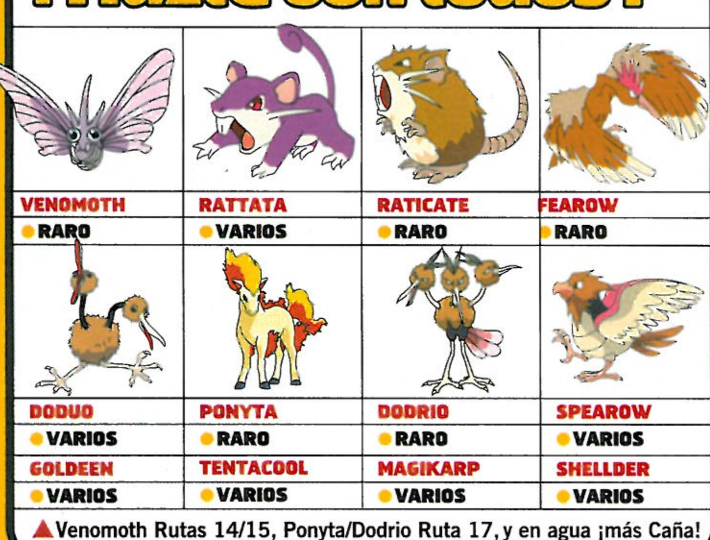
¡Hazte con todos!

PIDGEOTTO	ODDISH	GLOOM	
RARO	VARIOS	RARO	
BELLSPROUT	WEEPINBELL	SLOWPOKE	SLOWBRO
RARO	RARO	RARO	RARO
HORSEA	SEADRA	POLIWAG	MAGIKARP
VARIOS	RARO	VARIOS	VARIOS

▲ Surfea en el agua para coger a Slowpoke y Slowbro. ¡Al resto, Caña!

Rutas 14/15/16/17/18

A capturar Pokémon, que para eso estás.



¡Hazte con todos!

VENOMOTH	RATTATA	RATICATE	FEAROW
RARO	VARIOS	RARO	RARO
DODUO	PONYTA	DODRIO	SPEAROW
VARIOS	RARO	RARO	VARIOS
GOLDEEN	TENTACOOL	MAGIKARP	SHELLDER
VARIOS	VARIOS	VARIOS	VARIOS

▲ Venomoth Rutas 14/15, Ponyta/Dodrio Ruta 17, y en agua ¡más Caña!

Ciudad Fucsia

Captura un Gyarados y vence a Koga.

Un Gyarados para ti...



Con eso queremos decir... ¡que puedes cazar un Gyarados salvaje en Pokémon Amarillo! Encontrarás a esta sorprendente criatura usando la Súper Caña en el lago de detrás de la casa del Guardia.

Es extraño, pero aproximadamente una de cada veinte batallas será contra un Gyarados. ¡Feliz pesca!

Líder Pokémon #6

Koga tiene un nuevo equipo de Pokémon en Amarillo. No es muy variado, pero pueden poner a dormir a tus Pokémon. ¡Llévate la PokéFlauta!

El equipo de Koga

VENONAT Nv 44	VENONAT Nv 46
VENONAT Nv 48	VENOMOTH Nv 50

Zona Safari

¡Aquí puedes coger a Pinsir y Scyther!

¡Hazte con todos!

Área Principal

NIDORAN (H)	VARIOS
NIDORAN (M)	VARIOS
NIDORINO	VARIOS
PARASECT	VARIOS
RYHORN	VARIOS
EXEGGCUTE	VARIOS
CHANSEY	RARO
PARAS	RARO
TANGELA	RARO
RHYDON	RARO

Zona 1...

TAUROS	VARIOS
NIDORAN (H)	VARIOS
NIDORAN (M)	VARIOS
EXEGGCUTE	VARIOS
NIDORINA	VARIOS
SCYTHER	RARO
CUBONE	RARO
CHANSEY	RARO
MAROWAK	RARO



▲ Tauros sólo está en Zona Safari.

Zona 2...

NIDORAN (H)	VARIOS
NIDORAN (M)	VARIOS
NIDORINA	VARIOS
EXEGGCUTE	VARIOS
KANGASKHAN	VARIOS
RHYHORN	VARIOS
SCYTHER	RARO
CUBONE	RARO

Zona 3...

NIDORAN (H)	VARIOS
NIDORAN (M)	VARIOS
EXEGGCUTE	VARIOS
TAUROS	RARO
NIDORINO	RARO
TANGELA	RARO
PINSIR	RARO
CUBONE	RARO
MAROWAK	RARO

En todas partes

MAGIKARP	VARIOS
DRATINI	RARO
GOLDEEN	VARIOS

Ruta 19

¡Un extra guachis para PKMN Stadium!

La Casa de la Playa



Dentro de esta nueva casa hay un Pikachu y un tipo que no para de farfullar sobre hamburguesas.

Aquí es donde podrás jugar el minijuego oculto de Surfing Pikachu, pero antes ¡deberás conseguir un Surfing Pikachu de Pokémon Stadium (N64)! Sólo lo disfrutarás si tienes ambos cartuchos.

Islas Espuma

Dos nuevos Pokémon a encontrar.

Slowbro y Tentacool



Todos los Pokémon de esta acuosa zona son los mismos que había en las ediciones Azul y Roja. Sin embargo, atento a los atontados Slowbros y los violentos Tentacools, pues también habitan esta zona en PKMN Amarillo.

Y no olvides hacerte con el Ave Legendaria Articuno... Lo necesitarás para derrotar al Alto Mando.

Isla Canela

Nuevos tratos. Elimina a Blaine.

Los Negociadores



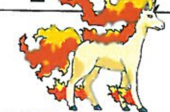
Los del laboratorio tienen nuevas ofertas. Uno de ellos quiere un Golduck por su Rhydon, mientras que el otro quiere un Growlithe por su Dewgong.

También puedes cambiar un Kangaskhan por un Muk, pero es un mal trato porque para cazar un Kangaskhan en Zona Safari, ¡te tiras 20 o 30 años!

Líder Pokémon #7

Blaine tiene un Pokémon menos en su equipo, pero los bichos que le quedan son increíblemente bestias. Haz que tu Blastoise esté listo para una buena batalla.

El equipo de Blaine

		
NINETALES Nv 48	**RAPIDASH** Nv 50	**ARCANINE** Nv 54

Casa Pokémon

Sólo los Pokémon salvajes son distintos.

¡Hazte con todos!



RATTATA	**RATICATE**	**GROWLITHE**
VARIOS	VARIOS	RARO
GRIMER	**MUK**	**DITTO**
VARIOS	RARO	RARO

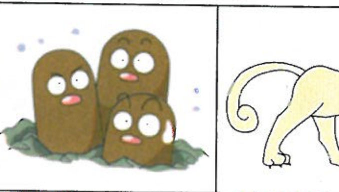
Regreso a Ciudad Verde

Lucha contra el último Líder Pokémon.

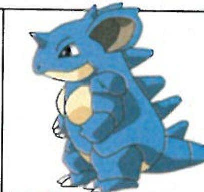
Líder Pokémon #8

El gimnasio ya está abierto y, ¿quién crees que espera dentro? ¡Pues Giovanni! Elimínalo por última vez y estarás preparado para hacer frente al Alto Mando.

El equipo de Giovanni



DUGTRIO Nv 50 · **PERSIAN** Nv 53



NIDOQUEEN Nv 53



RHYDON Nv 55



NIDOKING Nv 55

Rutas 22/23

Batalla contra el equipo de tu rival.



Lucha con Gary

Cuando bajes por la Ruta 22 hacia la Liga Pokémon, aparecerá Gary, tu rival. Su acongojante equipo Pokémon ha mejorado desde la última batalla.

Tiene un Sandslash N 47, un Exeggcute N 45, Cloyster N 45, Magneton N 47, Kadabra N 50 y su Eevee evolucionado al N 53.

¡Hazte con todos!

RATTATA VARIOS	SPEAROW RARO	NIDORAN (M) VARIOS
NIDORAN (H) VARIOS	MANKEY RARO	POLIWAG VARIOS
POLIWHIRL RARO	GOLDEEN VARIOS	MAGIKARP VARIOS

Y en la Ruta 23...

FEAROW VARIOS	NIDORINA VARIOS	NIDORINO VARIOS	MANKEY VARIOS
PRIMEAPE RARO	POLIWAG VARIOS	POLIWHIRL RARO	GOLDEEN VARIOS

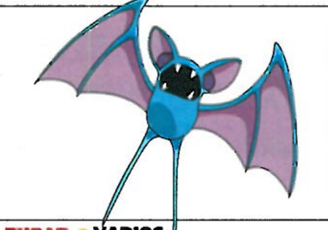
Calle Victoria

¡Asegúrate de hacerte con Moltres!

¡Hazte con todos!



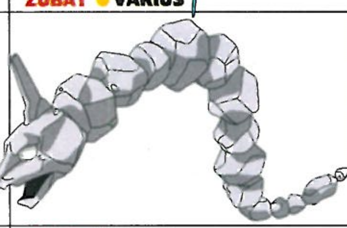
GEODUDE • VARIOS



ZUBAT • VARIOS



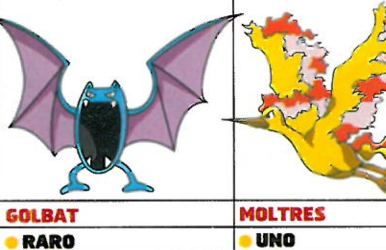
GRAVELER • VARIOS



ONIX • VARIOS



MACHOKE • RARO



GOLBAT • RARO

MOLTRES • UNO

Meseta Añil

Afronta tu mayor Poké-desafío.



El Alto Mando



A pesar de que hay muchas diferencias en Pokémon Amarillo, los Pokémon usados son exactamente los mismos.

Asegúrate de llevar un equipo lo suficientemente equilibrado como para poder con todo, y también de cargar con muchos ítems de cura y la PokéFlauta.

Poké Campeón, Gary

Es hora de enseñar al tonto de Gary quién es el verdadero Maestro Pokémon. ¡Nos vemos, "acabao"! Sus últimos 4 Pokémon dependen del Eevee evolucionado.

Los dos primeros Pokémon



SANDSLASH Nv 61

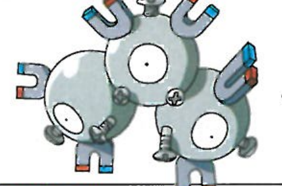


ALAKAZAM Nv 59

Si tiene un Flareon...

EXEGGUTOR Nv 61	MAGNETON Nv 61
CLOYSTER Nv 63	FLAREON Nv 65

Si tiene un Vaporeon...

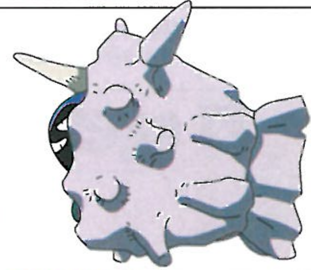




MAGNETON Nv 63	NINETALES Nv 61
EXEGGUTOR Nv 61	VAPOREON Nv 65

Si tiene un Jolteon...



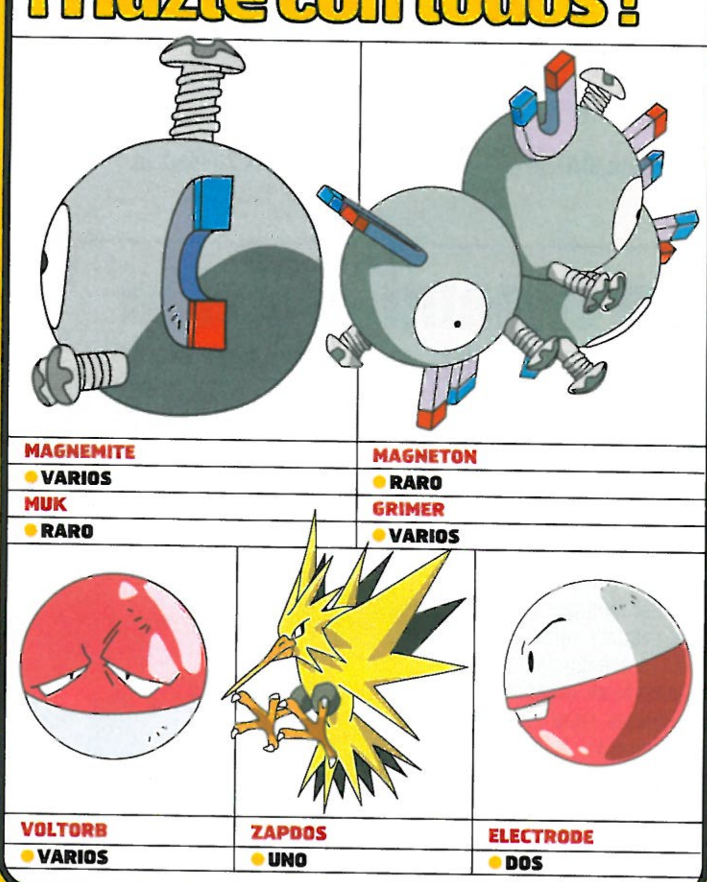


EXEGGUTOR Nv 61	CLOYSTER Nv 61
NINETALES Nv 63	JOLTEON Nv 65

Central Eléctrica

Captura el único Zapdos del cartucho.

¡Hazte con todos!



MAGNEMITE ● VARIOS	MAGNETON ● RARO
MUK ● RARO	GRIMER ● VARIOS

VOLTORB ● VARIOS	ZAPDOS ● UNO	ELECTRODE ● DOS

Mazmorra Rara

Hora de utilizar tu querida Master Ball.

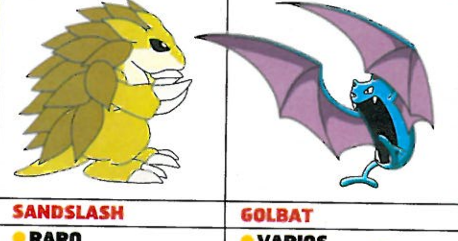
Encuentra a Mewtwo

La mazmorra de Amarillo es distinta. Sigue estos pasos para dar con Mewtwo.

Asegúrate de llevar la Master Ball contigo o te arriesgas a perder a este alucinante Pokémon. Si no la tienes, vas a entrar en una larga y dura batalla…

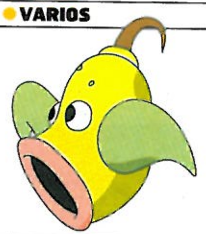
■ Haz Surf en el agua de la izquierda, sube al segundo pasillo y usa la escalera.
■ Desde la escalera, camina hasta el muro de más abajo. Pégate al muro lo posible y ve todo a la derecha que puedas. Sube por el túnel y usa la escalera.
■ Desde aquí, ve a la izquierda hasta el área más alta y usa la escalera.
■ Camina hasta el muro de más arriba de la mazmorra y sigue por el primer pasillo que veas. Sigue el largo pasillo hasta abajo, y luego el que va hacia arriba.
■ Desde el área más alta, ve a la izquierda hasta la escalera.
■ Desde la siguiente escalera, ve a la derecha y después tuerce a la izquierda para usar la primera escalera que veas.
■ Sigue el corto pasillo y utiliza la siguiente escalera, la de abajo.
■ Desde el área más alta, sigue el pasillo y, en la partición, abajo. Sigue y haz Surf. A la derecha, luego arriba por el primer pasillo y sube al área levantada. Ve hacia abajo hasta que veas más agua, y Surfea por aquí hasta que salga Mewtwo.

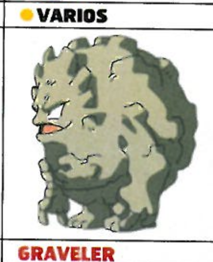
¡Hazte con todos!



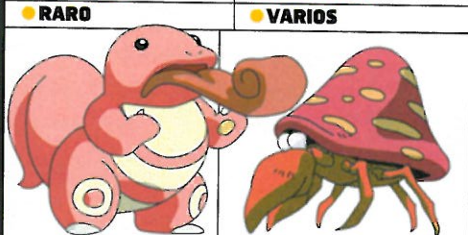


SANDSLASH ● RARO	GOLBAT ● VARIOS	GLOOM ● VARIOS





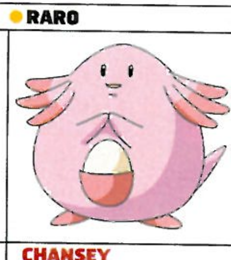
VENOMOTH ● RARO	WEEPINBELL ● VARIOS	GRAVELER ● VARIOS





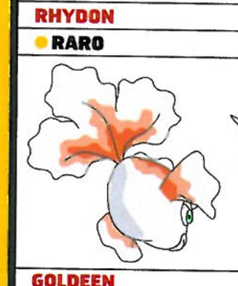
LICKITUNG ● RARO	PARASECT ● RARO	RYHORN ● VARIOS







RHYDON ● RARO	CHANSEY ● RARO	DITTO ● VARIOS



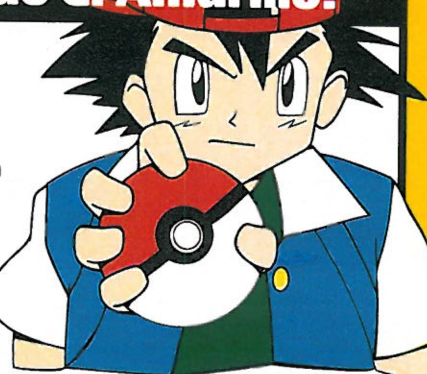




GOLDEEN ● VARIOS	SEAKING ● RARO	MEWTWO ● UNO

▲ ¡¿Cómo se pesca en el agua?! ¡Con una Caña!

¡Has acabado el Amarillo!



Si has llegado hasta aquí, date unas palmaditas en la espalda... ¡Ya eres un Maestro Pokémon! Pero la diversión no termina aquí. Sigue entrenando tu equipo y desafía a tus amigos. ¡Seguro que ganas!

☑ Todos los trucos funcionan ☑ Son los últimos disponibles

en clave Nintendo Trucos

✉ trucos.nintendoaccion@hobbypress.es ✉ Nintendo Acción. C/Pedro Teixeira, 8. 2ª Planta. 28020 Madrid.

Winback

N64

TODOS LOS PERSONAJES PARA EL MODO MULTIJUGADOR



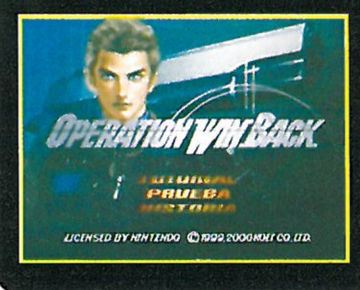
Presiona **Arriba, Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda** antes de que la demo comience. Luego mantén presionado **C-Arriba mientras pulsas Start** en la pantalla que dice "Press Start Button".

MUERTE SÚBITA



Haz lo mismo que en el truco anterior, pero esta vez con la combinación **C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha, C-arriba, C-abajo, C-arriba, C-abajo,** y mantén pulsado L, mientras pulsas Start.

MODO PRUEBA



Pues otra vez lo mismo, ya sabes, sólo que con **Abajo, Abajo, Derecha, Derecha, Derecha e Izquierda, Izquierda, Izquierda, Izquierda,** y C-abajo para pulsar Start. ¡¡A disfrutar!!

International Track & Field 2000

N64

En la pantalla de "Press Start", presiona **Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A.** Oirás un sonido muy característico que te confirmará el **desbloqueo de todos los eventos disponibles. De momento sólo en modo "Trial".**

The Legend of Zelda

N64

Ocarina of Time

¿Quieres conseguir un Deku Stick mucho más poderoso que la espada Kokiri? Seguro que sí. Pues no tienes más que **equiparte un Deku Stick y dejarte caer por un precipicio.** En plena bajada, **golpea el Stick contra la pared** del sitio por el que te hayas tirado y verás que se rompe. Lo que queda de Stick se convierte en un **garrotillo** que puedes usar cuantas veces quieras. Sólo debes cuidar de no cambiarlo por otro ítem, abandonar el área donde has hecho el truco o bucear. Si lo haces, adiós.



DIDDY KONG RACING

N64

Introduce estos códigos en el menú trucos y luego métete en "Code List" para activarlos. Aquí tienes la lista de mejoras (no Jimmy, nadie ha hablado de Zelda, he dicho "mejoras") y palabras clave.

- **FREEFRUIT.** Comenzar con 10 bananas.
- **TOXICOFFENDER.** Todos los globos son verdes.
- **DOUBLEVISION.** Dos jugadores pueden correr con el mismo personaje.
- **OPPOSITESATTRACT.** Todos los globos son arcoiris.
- **BODYARMOR.** Todos los globos son amarillos.
- **BOMBSAWAY.** Todos los globos son rojos.
- **ROCKETFUEL.** Todos los globos son azules.
- **NOYELLOWSTUFF.** Sin bananas en modo multijugador.
- **BYEBYEBALLOONS.** Personajes controlados por la máquina sin armas.
- **JOINTVENTURE.** Modo Aventura para dos jugadores.
- **TIMETOLOSE.** Nivel de dificultad muy, muy complicado.
- **BLABBERMOUTH.** Cambia los sonidos de las bocinas.
- **BOGUSBANANAS.** Bananas que restán velocidad.
- **VITAMINB.** Bananas infinitas.
- **ZAPTHEZIPPERS.** No hay zippers.
- **FREEFORALL.** Globos totalmente cargados.
- **JUKEBOX.** Añade "Music Test" a las opcines de audio.
- **ARNOLD.** Jugadores grandes.
- **TEENYWEENIES.** Jugadores pequeños.
- **OFFROAD.** Conducción de cuatro ruedas.
- **WHODIDTHIS.** Créditos.

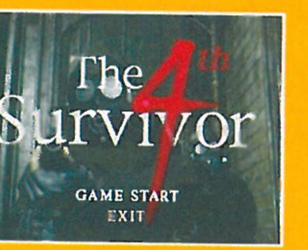


RESIDENT EVIL 2

N64

MODO 4TH SURVIVOR
En el menú "Load Game" pulsa: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, L, R, C-arriba, C-derecha, C-abajo y C-izquierda.

MODO TOFU SURVIVOR
En la misma pantalla introduce: Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, L, R, C-arriba, C-izquierda, C-abajo y C-derecha.





Inspector Gadget

GBC

Passwords para ayudar al Gadget

MUNDO 2: The Plasma Heart: FH2KBH
MUNDO 3: The Volcano: FM!PQM
MUNDO 4: The Vats: FRVTLR
MUNDO 5: The Underground: FWQZ!?



DRIVER

GBC

Acceder al menú trucos:
Para desbloquearlo, introduce esta combinación en el menú principal:
Resalta "UNDERCOVER" y haz dos veces Arriba, dos Abajo, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, dos Arriba y dos abajo.

HOT WHEELS TURBO

N64

La primera, enla frente. Para sacar todos los circuitos y coches, introduce este password: WYVW2LVDW VTXWWVWWWF

Conducir con el coche de Tow Jam.
Resalta "Opciones" y haz C-arriba, C-abajo, Z, R, C-izquierda, C-derecha, C-arriba y C-abajo.

Modo espejo
Resalta el menú "Opciones" y pulsa Z, R, Z, Z, R, Z, Z, Z.

Coche oculto
En el "Test Track", al llegar a la sala con las cuatro columnas verás un panel sin color a la derecha, tras pasar la primera. Embístelo para llegar a un túnel en el que hay una silueta de un coche con varias interrogaciones a su alrededor. Golpea la silueta y tendrás un nuevo coche.

Carreras nocturnas
Resalta "Opciones" y pulsa C-arriba, C-arriba, C-abajo, C-abajo, C-izquierda, C-derecha, C-izquierda, C-derecha.

Modo rico
Resalta "Opciones" y pulsa C-izquierda, Z, Z, C-arriba, C-izquierda, R, C-abajo y C-arriba.

Turbo infinito
Resalta "Opciones" y pulsa C-derecha, Z, C-arriba, C-abajo, R, C-izquierda, Z y C-derecha.

Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es

NINTENDO 64

- NINTENDO 64 — 14.990
- NINTENDO 64 PIKACHU — ~~20.990~~ 19.990
- THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA´S MASK — ~~12.990~~ 12.490
- CABLE RF — 2.990
- MANDO DE CONTROL (CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO) — 4.990
- MEMORY EXPANSION PAK — 4.990
- MEMORY PAK — 2.990
- RUMBLE PAK — 3.490
- TRANSFER PAK — 2.990
- 007 EL MUNDO NUNCA ES SUF. — ~~9.990~~ 9.490
- DONALD COUAC ATTACK — ~~9.995~~ 9.495
- DONKEY K. 64 + MEMORY — ~~12.990~~ 10.990
- ISS 2000 — ~~10.990~~ 10.490
- MARIO PARTY 2 — ~~9.990~~ 9.490
- MARIO TENNIS — ~~9.990~~ 9.490
- MICKEY´S SPEEDWAY USA — ~~12.990~~ 12.490
- MICRO MACHINES 64 T. — 4.990
- PERFECT DARK — ~~10.990~~ 10.490
- POKEMON SNAP — ~~10.990~~ 10.490
- POKÉMON STADIUM + T. PAK — ~~12.990~~ 12.490
- POWER R.: L.S.RESCUE — ~~10.990~~ 10.490
- QUAKE 64 — 3.690
- S. FRANCISCO RUSH 2049 — ~~10.990~~ 10.490
- TOM & JERRY: FIST OF F. — ~~9.995~~ 9.495

GAME BOY COLOR

- GAME BOY COLOR (PURPLE, BERRY RED, LIME GREEN, YELLOW, TEAL, CLEAR PURPLE) — ~~12.990~~ 12.490
- ADAPTADOR CORRIENTE C. MAIL — 990
- CABLE CONEXIÓN Centro MAIL — 1.190
- LUPA + LUZ Centro MAIL — 990
- MALETÍN DE VIAJE Centro MAIL — 1.590
- ALADDIN — ~~5.995~~ 5.490
- BATMAN OF THE FUTURE. RETURN OF JOKER — ~~5.995~~ 5.490
- BLADE — ~~6.490~~ 5.990
- CANNON FOLDER — ~~5.990~~ 5.490
- CHICKEN RUN — ~~6.490~~ 5.990
- DEADLY SKIES — ~~5.990~~ 5.490
- DINOSAUR — ~~5.995~~ 5.490
- DONKEY KONG COUNTRY — ~~6.990~~ 6.490
- F1 RACING CHAMPIONSHIP — ~~5.990~~ 5.490
- GIFT — ~~6.490~~ 5.990
- INSPECTOR GADGET — ~~6.990~~ 6.490
- METAL GEAR SOLID — ~~5.990~~ 5.490
- PERFECT DARK — ~~6.990~~ 6.490
- POKÉMON AMARILLO — ~~5.990~~ 5.490
- POKÉMON PINBALL — ~~5.990~~ 5.490
- POKÉMON TRADING CARD — ~~5.990~~ 5.490
- POWER RANGERS LIGHT SPEED — ~~6.490~~ 5.990
- RAINBOW SIX — ~~5.990~~ 5.490
- THE GRINCH — ~~5.990~~ 5.490
- THE MUMMY — ~~5.990~~ 5.490
- TONY HAWK´S PRO SKATER 2 — ~~6.490~~ 5.990
- TOM Y JERRY: CAZA DEL RATON — ~~6.490~~ 5.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 28 de febrero.

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ©981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ©981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ©965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Jupiter ©966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ©950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 ©971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ©933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310
• C/ Sants, 17 ©932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ©934 644 697
• C.C. Montigalà. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ©937 192 097
Manresa C.C. Olimpia. L. 10. C/ A. Guimera, 21 ©938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ©947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ©927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ©956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ©964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ©957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ©972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ©958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ©943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ©953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ©941 207 833
LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C La Ballena, Local 1.5.2. ©928 418 218
• Pº de Chil, 309 ©928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701
LEÓN
León Av. Republica Argentina, 25 ©987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ©987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ©917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225
• C.C La Vaguada. Local T-038. ©913 782 222
• C.C Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ©918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 ©916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ©916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ©916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11. Local 5 ©917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ©916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ©952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ©968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ©986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ©923 261 681
STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ©921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ©977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenis, 6 © 976 536 156
• C/ Cádiz,14 © 976 218 271





¡SUSCRÍBETE A Nintendo Acción!

1 ELIGE TU OPCIÓN 2

OFERTA MANDO

POR SÓLO 6.700 PTS.
RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 5.000 PESETAS.

25% DESCUENTO

SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (5.400 -25% = 4.050 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.

ATRASADOS

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN SOBRE LOS CONTENIDOS DE LOS NÚMEROS ATRASADOS, LLAMA AL 902 11 13 15
(de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30)



Nº95 Octubre
GUÍAS:
- Operation Winback
- Pokémon
- Perfect Dark
- Metal Gear Solid



Nº96 Noviembre
GUÍAS:
- WarioLand 3
- Turok 3
- Operation Winback
- Pokémon



Nº97 Diciembre
GUÍAS:
- WarioLand 3
- Turok 3
- Operation Winback
- Pokémon

REGALO Video Zelda Majora's Mask para tu N64

Nº98 Enero
GUÍAS:
- Mario Party 2
- Perfect Dark
- Tomb Raider
- Pokémon

TAPAS

¡PIDE UNAS TAPAS!
POR SÓLO 950 PTS.

Envíanos tu pedido por correo (la tarjeta de la derecha no necesita sello) o llámanos de 9h a 14,30h. o de 16h a 18,30h a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. Si te es más cómodo también puedes enviarnos el cupón por fax al número 902 12 04 47 o por correo eléctronico en la dirección e-mail: suscripcion@hobbypress.es

PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO